WINTER OPC

ONE PAGE CONTEST

2019

Sehr geehrte Leserin, sehr geehrter Leser,

derWinter One Page Contest liegt hinter uns. Hiermit wollen wir Euch das Gesamt-PDF der achten Ausgabe präsentieren. Auch bei dieser Ausgabe hat uns ein großer Kessel Buntes erreicht und wir sind vom bedienten Spektrum Eurer Einseiter sehr begeistert. Wir durften uns über klassische Einseiter, über eigens entwickelte RPGs bis hin zu NSCs erfreuen.

Der WOPC hat sich über die Jahre sehr toll entwickelt und wir sind sehr stolz darauf wie Ihr diesen Jahr für Jahr mit neuen Leben füllt und somit für tolles Spielmaterial sorgt. Auch die Unterstützung durch unsere Sponsoren sollte man an dieser Stelle nicht vergessen, schließlich lassen sich diese nicht lange bitten, sondern freuen sich genauso wie wir über Eure tollen Einsendungen.

Ein Dankeschön möchten wir, André und Ingo an dieser Stelle an unsere vielen fleißigen und unermüdlichen Helferlein loswerden. Auch in diesem Jahr habt Ihr einen tollen Job geleistet.

Somit hoffen wir, das Euch die folgenden Einseiter gefallen. Und nicht vergessen, sowohl die Autoren, wie auch wir, freuen uns über Feedback, Spielberichte, Anekdoten, usw. .

Bleibt uns gewogen.
André & Ingo

Cyberrunner

WINTER OPC
ONE PAGE CONTEST
2019

When the Chips are down

When the Chips are down ist ein cyberpunkiges Erzählspiel. Versammelt eure eingespielte Crew, ladet eure Upgrades, hängt euch ins Netz und poliert euer verchromtes Equipment: Der nächste Job steht an und verspricht neben Credits auch endlich Nachschub an Cyberchips.

Um zu starten, benötigt ihr einen **sechseitigen Würfel**, **5 Marker** für Cyberchips (z.B. Pokerchips), **Stifte** und **Karteikarten** bzw. kleine Zettel, sowie wilde Ideen und Improvisationsbereitschaft. Vorbereitet ist keiner.

Jeder verkörpert einen Charakter. Darüber hinaus übernehmt ihr abwechselnd die kreative Verantwortung für eine von insgesamt 5 Szenen und fungiert während dieser als <Szenenleiter_in> (SL). Bevor die Action startet, erstellt ihr zunächst eure Charaktere und im Anschluss daran die bevorstehende Mission.

Charaktererstellung

Nehmt euch eine Karteikarte sucht euch einen Charakter aus der Tabelle aus, oder würfelt und gebt dem Kind einen Namen. Stellt euch kurz gegenseitig vor. Das war's.

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	<Widerständler_in>	<Cyberseher_in>	<Reporter_in>	<α-Klon>	<Nanotechniker_in>	<Ex-Marine>
⚁	<Creator_in>	<Programmierer_in>	<Frachterpilot_in>	<Augmechaniker_in>	<Cyberrunner_in>	<Problemlöser_in>
⚂	<Chipdealer_in>	<Gentleman/Lady>	<Android_in>	<Killer_in>	<Gangster_in>	<Rennflieger_in>
⚃	<Söldner_in>	<Doc>	<Rebell_in>	<Gen-Designer_in>	<Ex-Cop>	<KI>
⚄	<Dronenpilot_in>	<β-Klon>	<Mutant_in>	<Techdealer_in>	<Neurohacker_in>	<Cyborg>
⚅	<Mecha-Troniker_in>	<Punk>	<Geist im Netz>	<Influencer_in>	<Datensüchtige_r>	<Special Agent>

Missionserstellung

Um die Ausgangssituation der Mission festzulegen, schreibt die folgenden 6 Fragen auf Karteikarten, verteilt sie zufällig und möglichst gleichmäßig unter den Spielern und notiert ohne euch abzusprechen eure Antwort(en). Antwortet möglichst kurz und prägnant, cineastisch, inspririerend und lasst etwas Raum für Interpretationen.

- **Wer hat uns angeheuert?**
- **Wohin führt uns der Job?**
- **Wer oder was kann uns dabei helfen?**
- **Was sollen wir machen?**
- **Wem kommen wir dabei in die Quere?**
- **Warum haben wir uns darauf eingelassen?**

Legt die Karten offen auf den Tisch, lest sie gemeinsam und stellt euch der ganzen Bandbreite eurer Mission. Legt 5 Cyberchips, eine leere Karteikarte als Plotkarte und den Würfel bereit. Die Action kann beginnen!

Action!

Jede Mission startet damit, dass ihr von Rico's Bar aufbrecht, wo ihr mal wieder abgehangen und auf den nächsten Job gewartet habt. Von dort aus stürzt ihr euch ins Geschehen und geht die Mission an, aber doch nicht ohne euch vorzubereiten und einen Schlachtplan zurechtzulegen, oder?!
Ihr habt 5 Szenen Zeit, um den Job zu einem guten Ende zu bringen.

Eine_r von euch startet die erste Szene als **SL**, nimmt sich den Würfel und würfelt auf der Plottabelle. Das Ergebnis soll diese Szene inspirieren, (indirekt) beeinflussen, direkt darin vorkommen oder, oder, oder. Als SL müsst ihr „eure" Szene beschreibend ausgestalten, die Handlung vorantreiben, den Rahmen schaffen, in dem eure Charaktere agieren können, und evtl. vorkommende Nichtspielercharaktere mimen. Die anderen sollen selbstverständlich Ideen beisteuern, agieren, auf die beschriebene Situation reagieren, etc. pp. Die letztendliche Hoheit hat aber der SL.

Ist der Ausgang einer Aktion unklar, d.h. die Aktion an sich schwierig, riskant oder gefährlich, werdet ihr auf die Probe gestellt. Der SL würfelt den Würfel:

- Ist das Würfelergebnis **kleiner** als die aktuelle Anzahl Cyberchips, wurde die **Probe bestanden** und die Charaktere erreichen ihr Ziel bzw. lösen die Situation zu ihren Gunsten auf.
- Ist das Würfelergebnis **gleich** der aktuellen Anzahl Cyberchips, wurde die **Probe besonders gut bestanden** – ihr habt einen kritischen Erfolg erzielt: Schmückt gemeinsam die Meisterleistung erzählerisch aus.
- Fällt das Würfelergebnis **größer** als die aktuelle Anzahl Cyberchips aus, ist die **Probe gescheitert** und ihr müsst euch auf die Konsequenzen gefasst machen und diese ausspielen. Zudem **brennt ein Chip durch** und wird vom SL abgelegt.

Die Proben werden also im Spielverlauf immer schwerer, die Mission verzweifelter und die Spannung steigt.

Wenn die Aktion, bei der ihr auf die Probe gestellt werdet, im Bereich der **speziellen Fähigkeiten und Eigenschaften** eines Charakters liegt, der an der Aktion beteiligt ist, könnt ihr euch entscheiden, sie **automatisch zu bestehen**. Die Karteikarte des Charakters wird abgehakt, da jeder dies nur ein einziges Mal pro Mission machen kann. Beschreibt, welche besonderen Skills und Tricks der Charakter nutzt, um das Problem zu lösen.

Kommt ihr gemeinsam zu dem Schluss, dass die **Szene zu Ende erzählt** ist, macht der SL einen **Haken auf der Plotkarte** und gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter. Dieser ist als neuer SL für die nächste Szene verantwortlich und würfelt auf der Plottabelle.

Brennt der letzte Cyberchip durch, bevor ihr **5 Szenen auf der Plotkarte abhaken** konntet, ist die Mission gescheitert und ihr müsst euch zurückziehen, untertauchen und eure Wunden lecken.
Habt ihr den Job hingegen innerhalb der 5 Szenen erfolgreich beendet, bekommt ihr die vereinbarte Belohnung und wartet in Rico's Bar auf den nächsten Coup…

Egal wie es ausgeht: Hauptsache ihr habt gemeinsam eine spannende, actiongeladene Geschichte erlebt!

Plottabelle

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Wir sind völlig abgebrannt.	Wir brauchen krassere Waffen!	Wir sind in den Nachrichten!	Das Equipment ist Schrott…	Das geht bis nach ganz oben.	F*ck, das ist ne Falle!
⚁	Ne Raumstation, im Ernst?!	Rot oder Blau?	<Er/sie/es> ist nicht, was <er/sie/es> zu sein scheint…	Wir brauchen Unterstützung.	Andere sind uns zuvor-gekommen!	Lasst mich zurück.
⚂	Ich hab' ein Déjà-vu…	Highest Über-wachungstech.	Ich muss mal kurz unter-tauchen…	Du bist mein Vater?!	Ich komme wieder.	Cops!
⚃	Ein Angebot, das wir nicht ablehnen können?	Ich bin abhängig von…	Wir brauchen mehr Infos!	Sie sind Legion.	Ein Mega-konzern lässt grüßen.	Ist das alles real?!
⚄	Warum müssen es immer <…> sein?!	Sind das Klone?!	Sie haben nen Mech!	Wir wurden verraten!	Ein ganz schlechter Tag für sowas…	Was zur Hölle hat die Vergangenheit damit zutun?!
⚅	Wir wurden gehackt!	Wir können nicht vorbei!	Das ist was Persönliches.	Es geht um was ganz anderes!	Wir brauchen nen Insider.	Deus ex machina

Ein Beitrag von Felix Leder und Patricia Limberger
zum Thema „Cyberrunner" des Winter One Page Contest 2019

Dieses Spiel steht unter CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz

Vielen Dank für's Testen an die Game's Afoot Boardgame-Crew!

Musik aus dem Netz gefällig?

When the Chips are down

When the Chips are down ist ein cyberpunkiges Erzählspiel. Versammelt eure eingespielte Crew, ladet eure Upgrades, hängt euch ins Netz und poliert euer verchromtes Equipment: Der nächste Job steht an und verspricht neben Credits auch endlich Nachschub an Cyberchips.

Um zu starten, benötigt ihr einen **sechseitigen Würfel**, **5 Marker** für Cyberchips (z.B. Pokerchips), **Stifte** und **Karteikarten** bzw. kleine Zettel, sowie wilde Ideen und Improvisationsbereitschaft. Vorbereitet ist keiner.

Jeder verkörpert einen Charakter. Darüber hinaus übernehmt ihr abwechselnd die kreative Verantwortung für eine von insgesamt 5 Szenen und fungiert während dieser als <Szenenleiter_in> (SL). Bevor die Action startet, erstellt ihr zunächst eure Charaktere und im Anschluss daran die bevorstehende Mission.

Charaktererstellung

Nehmt euch eine Karteikarte sucht euch einen Charakter aus der Tabelle aus, oder würfelt und gebt dem Kind einen Namen. Stellt euch kurz gegenseitig vor. Das war's.

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	<Widerständler_in>	<Cyberseher_in>	<Reporter_in>	<α-Klon>	<Nanotechniker_in>	<Ex-Marine>
⚁	<Creator_in>	<Programmierer_in>	<Frachterpilot_in>	<Augmechaniker_in>	<Cyberrunner_in>	<Problemlöser_in>
⚂	<Chipdealer_in>	<Gentleman/Lady>	<Android_in>	<Killer_in>	<Gangster_in>	<Rennflieger_in>
⚃	<Söldner_in>	<Doc>	<Rebell_in>	<Gen-Designer_in>	<Ex-Cop>	<KI>
⚄	<Dronenpilot_in>	<β-Klon>	<Mutant_in>	<Techdealer_in>	<Neurohacker_in>	<Cyborg>
⚅	<Mecha-Troniker_in>	<Punk>	<Geist im Netz>	<Influencer_in>	<Datensüchtige_r>	<Special Agent>

Missionserstellung

Um die Ausgangssituation der Mission festzulegen, schreibt die folgenden 6 Fragen auf Karteikarten, verteilt sie zufällig und möglichst gleichmäßig unter den Spielern und notiert ohne euch abzusprechen eure Antwort(en). Antwortet möglichst kurz und prägnant, cineastisch, inspririerend und lasst etwas Raum für Interpretationen.

- **Wer hat uns angeheuert?**
- **Wohin führt uns der Job?**
- **Wer oder was kann uns dabei helfen?**
- **Was sollen wir machen?**
- **Wem kommen wir dabei in die Quere?**
- **Warum haben wir uns darauf eingelassen?**

Legt die Karten offen auf den Tisch, lest sie gemeinsam und stellt euch der ganzen Bandbreite eurer Mission. Legt 5 Cyberchips, eine leere Karteikarte als Plotkarte und den Würfel bereit. Die Action kann beginnen!

Action!

Jede Mission startet damit, dass ihr von Rico's Bar aufbrecht, wo ihr mal wieder abgehangen und auf den nächsten Job gewartet habt. Von dort aus stürzt ihr euch ins Geschehen und geht die Mission an, aber doch nicht ohne euch vorzubereiten und einen Schlachtplan zurechtzulegen, oder?!
Ihr habt 5 Szenen Zeit, um den Job zu einem guten Ende zu bringen.

Eine_r von euch startet die erste Szene als **SL**, nimmt sich den Würfel und würfelt auf der Plottabelle. Das Ergebnis soll diese Szene inspirieren, (indirekt) beeinflussen, direkt darin vorkommen oder, oder, oder. Als SL müsst ihr „eure" Szene beschreibend ausgestalten, die Handlung vorantreiben, den Rahmen schaffen, in dem eure Charaktere agieren können, und evtl. vorkommende Nichtspielercharaktere mimen. Die anderen sollen selbstverständlich Ideen beisteuern, agieren, auf die beschriebene Situation reagieren, etc. pp. Die letztendliche Hoheit hat aber der SL.

Ist der Ausgang einer Aktion unklar, d.h. die Aktion an sich schwierig, riskant oder gefährlich, werdet ihr auf die Probe gestellt. Der SL würfelt den Würfel:

- Ist das Würfelergebnis **kleiner** als die aktuelle Anzahl Cyberchips, wurde die **Probe bestanden** und die Charaktere erreichen ihr Ziel bzw. lösen die Situation zu ihren Gunsten auf.
- Ist das Würfelergebnis **gleich** der aktuellen Anzahl Cyberchips, wurde die **Probe besonders gut bestanden** – ihr habt einen kritischen Erfolg erzielt: Schmückt gemeinsam die Meisterleistung erzählerisch aus.
- Fällt das Würfelergebnis **größer** als die aktuelle Anzahl Cyberchips aus, ist die **Probe gescheitert** und ihr müsst euch auf die Konsequenzen gefasst machen und diese ausspielen. Zudem **brennt ein Chip durch** und wird vom SL abgelegt.

Die Proben werden also im Spielverlauf immer schwerer, die Mission verzweifelter und die Spannung steigt.

Wenn die Aktion, bei der ihr auf die Probe gestellt werdet, im Bereich der **speziellen Fähigkeiten und Eigenschaften** eines Charakters liegt, der an der Aktion beteiligt ist, könnt ihr euch entscheiden, sie **automatisch zu bestehen**. Die Karteikarte des Charakters wird abgehakt, da jeder dies nur ein einziges Mal pro Mission machen kann. Beschreibt, welche besonderen Skills und Tricks der Charakter nutzt, um das Problem zu lösen.

Kommt ihr gemeinsam zu dem Schluss, dass die **Szene zu Ende erzählt** ist, macht der SL einen **Haken auf der Plotkarte** und gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter. Dieser ist als neuer SL für die nächste Szene verantwortlich und würfelt auf der Plottabelle.

Brennt der letzte Cyberchip durch, bevor ihr **5 Szenen auf der Plotkarte abhaken** konntet, ist die Mission gescheitert und ihr müsst euch zurückziehen, untertauchen und eure Wunden lecken.
Habt ihr den Job hingegen innerhalb der 5 Szenen erfolgreich beendet, bekommt ihr die vereinbarte Belohnung und wartet in Rico's Bar auf den nächsten Coup...

Egal wie es ausgeht: Hauptsache ihr habt gemeinsam eine spannende, actiongeladene Geschichte erlebt!

Plottabelle

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Wir sind völlig abgebrannt.	Wir brauchen krassere Waffen!	Wir sind in den Nachrichten!	Das Equipment ist Schrott...	Das geht bis nach ganz oben.	F*ck, das ist ne Falle!
⚁	Ne Raumstation, im Ernst?!	Rot oder Blau?	<Er/sie/es> ist nicht, was <er/sie/es> zu sein scheint...	Wir brauchen Unterstützung.	Andere sind uns zuvorgekommen!	Lasst mich zurück.
⚂	Ich hab' ein Déjà-vu...	Highest Überwachungstech.	Ich muss mal kurz untertauchen...	Du bist mein Vater?!	Ich komme wieder.	Cops!
⚃	Ein Angebot, das wir nicht ablehnen können?	Ich bin abhängig von...	Wir brauchen mehr Infos!	Sie sind Legion.	Ein Megakonzern lässt grüßen.	Ist das alles real?!
⚄	Warum müssen es immer <...> sein?!	Sind das Klone?!	Sie haben nen Mech!	Wir wurden verraten!	Ein ganz schlechter Tag für sowas...	Was zur Hölle hat die Vergangenheit damit zutun?!
⚅	Wir wurden gehackt!	Wir können nicht vorbei!	Das ist was Persönliches.	Es geht um was ganz anderes!	Wir brauchen nen Insider.	Deus ex machina

Ein Beitrag von Felix Leder und Patricia Limberger
zum Thema „Cyberrunner" des Winter One Page Contest 2019

Dieses Spiel steht unter CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz

Vielen Dank für's Testen an die Game's AFoot Boardgame-Crew!

Musik aus dem Netz gefällig?

WOPC 2019: Cyberrunner – „Die Farbe aus dem Netz“
Ein cthuloides Cyberpunk-Szenario für das Erzählspiel Lovecraftesque (übertragbar auch auf andere Cyberpunk-Settings)
von Dominic Hladek

Die Farbe aus dem Netz

Hauptschauplatz und Zeit

2080. Das Netz - auch Matrix, Cyberspace, World Wide frackin‘ Web - ist der Place-to-be. Vergiss die „reale“ Welt; *hier* ist dein Home Turf, *hier* kennst du deine Chummer und sie dich; also dein Callsign. Denn wenn jemand wüsste, wo dein ausgemergelter Körper vor sich hin laucht, würde es da schneller von Corp-Sec wimmeln als du „The Shit hits the fan“ sabbern kannst. Die verfluchten Corps stecken sich virtuelle Turfs ab, schützen „ihre“ wertvollen Daten, die sie den Leuten aus den Cyberbuchsen und Smartgeräten abgeschürft haben. Sie blocken Traffic, krallen sich mit gierigen Tentakeln Bandbreite, Daten, Freiheit… Dazwischen existiert deinesgleichen: eine Szene aus rebellischen Hackern in so etwas wie einem verdammten Krieg mit den Corps.

Weitere Schauplätze

- **Sargwohnung**. Du hast dieses Drecksloch in einem anonymen Hochhaus angemietet. Es ist winzig, kaum mehr als ein Bett, eine Nasszelle und ein Fresswinkel. Ein Unterschlupf, mehr nicht. *Alles* darin ist automatisiert; der Gedanke ist irgendwie beängstigend.
- **Tech Cemetery**. Diesen völlig unsortierten Elektronikladen mit einem Hinterhof voller Cyberschrott halten Kenner für eine unermessliche Fundgrube, alle anderen für die größte Ansammlung von Schrott diesseits des versunkenen New York.
- **Die Abwässer der Arkologie**. Unter dem riesigen Konzerngebäude mit seinen Blinklichtern, das auf gewaltigen Pfeilern ruht, hat sich ein Pfuhl aus giftigen Abwässern gebildet. Schleusen und Kanalrohre öffnen sich hierher und würgen ihre stinkende Ladung raus.
- **Vollautomatisierte Fabrik**. Eine gespenstische Fabrik voller Maschinen, denen keine Menschenseele mehr Anweisungen gibt.

Zeugin

Mirage* ist jung und Deckhead durch und durch: rebellisch, neugierig, misstraut den Corps. Mirage ist auf allen möglichen Abschusslisten, doch derzeit sind einige Gerüchte deutlich beunruhigender: Die Szene hat schon von illegalem schwarzem I.C.E. gehört, das die Birne grillt. Aber jetzt soll es da was Neues geben, so etwas wie I.C.E. in einer „Nicht-Farbe“. Es heißt, es greife auf die echte Welt über, treibe seine Opfer in den Wahn, verändere Lebewesen, die Realität... Bullshit! Oder meinst du, da ist was dran?

- **Persönlichkeitsmerkmal:** Mirage ist skeptisch - aber neugieriger als es gut sein kann.
- **Quelle der Stabilität:** Mirage geht voll darin auf zu coden, zu analysieren, die Maschine zu verstehen.

Nebenfiguren

- ***Byakhee**** – Befreundeter Deckhead. Oder? Byakhee tritt im Netz als fledermausartiges, irgendwie verschlagenes Reptil auf. Weiß immer ziemlich gut Bescheid, was so läuft. Ist immer am Puls der Zeit. Welche Quellen Byakhee wohl hat?
- ***Doc Angel**** – Hilft als Straßendoc des Viertels jedem, der sich in das nicht-lizensierte MediLab traut. Baut Cyberware und Biotech ein und aus, diagnostiziert und hat *fast* alles schon gesehen; auf alles andere ist Angel neugierig. Warum ist Angel so altruistisch?
- ***Sam**** – Mietbare Messerklaue aus der Nachbarschaft; hat die besten Tage hinter sich, aber reagiert aggro auf Mitleid. Sam leidet unter neuralen Störungen, paranoiden Anfällen und seltsamen Cyberware-Kontrollverlusten. Und was hat Sam da für neue Bioware?
- ***D.E.E.P.**** – Eine Künstliche Intelligenz, die einen Datenknotenpunkt betreibt. Hat viel Corp-Wissen. Wer weiß, in wessen Dienst sie steht oder ob sie für sich selbst arbeitet? Liebt es, Geschichten aus der realen Welt zu hören, die sie niemals betreten kann. Oder?

Spezialkarten

- Eine feindselige Gruppe (A Hostile Group)
- Opfer (Victims)
- Eine Bizarrerie (A Bizzarerie)
- Ein seltsamer Ort (A Strange Location)
- Unheimliche Technologie (Eldritch Technology)

Beispielhinweise

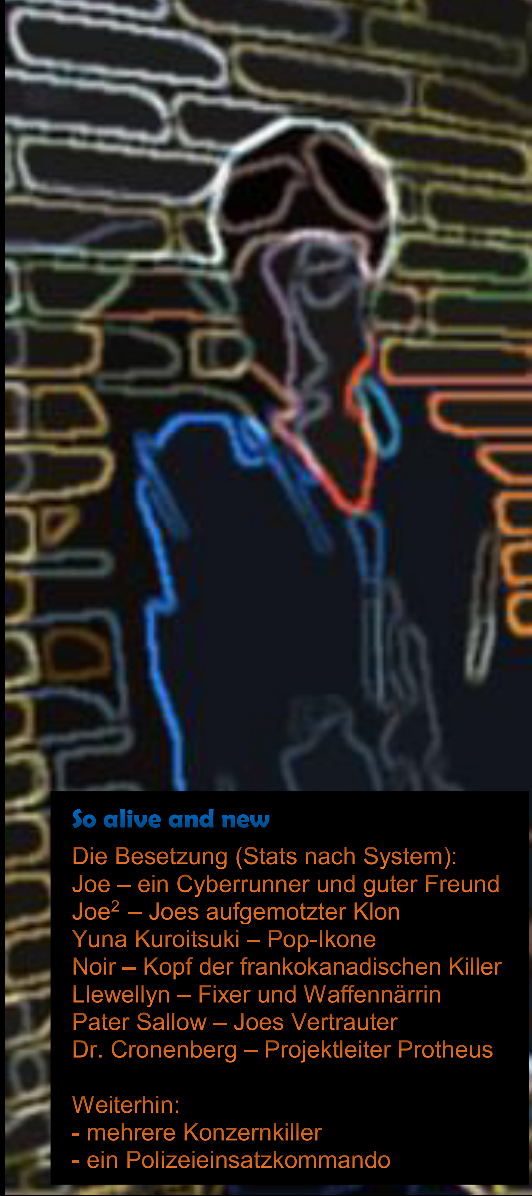
- Ein Avatar nimmt für Sekundenbruchteile seltsame Formen und Farben an. Niemand außer dir scheint das zu bemerken.
- Ein fremdartiger Code infiziert Orte und Personen im Netz. Sie erscheinen verdreht und in Farben, die du noch nie gesehen hast.
- Jemand aus dem Cyberspace verschwindet spurlos. Niemand außer dir erinnert sich an ihn.
- Ein in die Matrix eingestöpselter Deckhead blutet aus Augen, Nase und Ohren. Er faselt zusammenhanglos und kreischt plötzlich unmenschlich. Dann tut er *alles*, um sich umzubringen. Es zeigt sich: Sein Hirn wurde zerfressen - zuletzt das Schmerzzentrum.
- Im Cyberspace entsteht ein Durchgang oder Link, von dem völlig unklar ist, wohin er führt. Dahinter ist Leere.
- Dein Realitätssinn hängt sich auf wie ne defekte Software: Ist die Szene, diese Kulisse, echt oder spielt sie sich im Cyberspace ab?
- Da kriecht etwas Undefinierbares, seltsam Farbloses im Abwasser.
- Ein Haufen Elektroschrott scheint in Bewegung: Jedes Mal, wenn du nachsiehst, haben sich Details daran verändert.
- Im Viertel wachsen unbekannte Pilzflechten oder sowas. Sie wuchern aus den unmöglichsten Ecken.
- Die Bioware in jemandem bildet bizarre Formen: Fisteln, nässende Haut, eine undefinierbare Farbe, Tentakel…
- Feste Materie in der realen Welt löst sich in Schleim undefinierbarer Farbe auf. In der Matrix entsteht eine 1:1 Kopie davon.
- Die Flüssigkeit hinterlässt ein seltsam taubes Gefühl auf der Haut.
- Im Netz geht das Gerücht um, ein Corp-Wissenschaftler habe in einem Amoklauf wild um sich geschossen und was von entfesselten Kräften gelabert, die man nie hätte wecken dürfen. Götter und so ein Zeug.
- Etwas kratzt dich. *Hinter deinen Cyberaugen*!

* Anmerkung zu den Namen: Sie sind bewusst geschlechtsneutral gewählt. Die Gruppe entscheidet für sich, ob es wichtig ist, welches Geschlecht die Personen haben.

Eyes without a face

Ein Cyberpunk-Szenario für die OPC-Kategorie „Cyberrunner“ von Kaid Ramdani

“I'm on a bus on a psychedelic trip
Reading murder books tryin' to stay hip”
-Billy Idol



One more bad break could bring a fall
Es beginnt mit einem Newsflash über den Mord an Troy Shannon. Der smarte Lokalpolitiker wurde im Apartment des Pop-Idols Yuna Kuroitsuki von einem Mann angegriffen und aus dem Fenster geworfen. Ein Täter ist auch bereits bekannt, da eine Verkehrsdrohne den Sturz aus dem 33. Stock des Miramar-Hochhauses aufgezeichnet hat. Es handelt sich dabei um einen guten Freund eines der Charaktere, ein Cyberrunner namens Joe. Das Motiv ist den Charakteren schleierhaft, Joe hatte sich vor vier Monaten von Yuna getrennt. Der Abschied war schwer, aber Joe hatte es eigentlich überwunden. Was ist los?

Believing all the lies to keep the dream alive
Die Protheus Cooperation ist ein frankokanadischer Pharmakonzern, der illegale Klonversuche an Menschen ausübt. Joe hatte vor einem Jahr die immensen Krankenhauskosten nach dem letzten Run damit bezahlt, dass er seine genetischen Daten und seine Erinnerungen vollständig an den Konzern verkauft hat. Teil des Vertrags war natürlich die Löschung des Deals aus Joes Gedächtnis, Stichwort Fire & Forget. Der so erschaffenen Klon hat so Joes DNS, seine Fingerabdrücke und gleicht ihm auch ansonsten wie ein Ei dem anderen. Der einzige Unterschied: Joe² ist stark mit teuerstem Biotech aufgecybert. Anstelle seiner Augen wurde ihm ein neuartiges System eingebaut, dass alle Vorteile klassischer Cyberaugen in sich vereint. Allerdings war der Prototyp des SynthLife-Gel™, das den Augapfel simulieren soll, instabil und ist implodiert, so dass Joe² keine Augen hat. Vom Knall seiner Augäpfel erwacht, fand sich Joe² also plötzlich auf einem Operationstisch gefesselt. Mithilfe seiner gewaltigen Kräfte befreite er sich -obwohl mit Drogen vollgepumpt- von seinen Fesseln. Ein Blick in den Spiegel bestätigten seine schlimmsten Befürchtungen: er wurde von einem Konzern entführt, die an ihm ‘rumgedoktert haben. Als er gestiefelte Schritte hörte, verließ er die Klinik fluchtartig. Er will nach Hause zurückzukehren, allerdings sind alle seine Erinnerungen ein Jahr alt. Sein erster Schritt führte ihn zu seiner großen Liebe Yuna, nur um zu erkennen, dass da ein fremder Mann in ihrem Bett lag. Ein Wort führte zum anderen und schließlich zum Sturz aus dem Fenster, Seitdem ist Joe² auf der Suche nach seinem verlorenen Leben. Joe² ist latent psychotisch und verbirgt seine fehlenden Augen hinter einer verspiegelten Sonnenbrille. Und Joe² erinnert sich natürlich an seinen besten Freund. Genauso wie Joe…

Don't call me on the phone
Die Charaktere werden von Joe angerufen, der seine Unschuld beteuert. Irgendjemand hat diesen Shannon umgebracht und will es ihm in die Schuhe schieben. Er ist untergetaucht, da er dummerweise für den Zeitpunkt der Tat kein Alibi hat. Und nun braucht er die Hilfe seines Freundes. Dann bricht der Anruf ab, vor Joes Tür stehen die Cops. Kurze Zeit später ruft Joe² an. Er ist untergetaucht, er hat Probleme, und er braucht nun die Hilfe seines Freundes. Reagieren die Charaktere auf irgendeine Weise seltsam, wird der paranoide Joe² den Anruf unterbrechen und sagen, dass er sich wieder melden wird. Ansonsten will er sich erstmal ein paar Credits leihen, nur für ein paar Tage. Die Nummer des nicht verfolgbaren Kontos im Netz gibt er gleich dazu an. Den Charakteren sollte die Situation in jedem Fall erstmal seltsam vorkommen, andererseits ist Joe ein guter Freund, dem eindeutig übel mitgespielt wurde. Es wird Zeit für Nachforschungen…
Beschafft man sich die Daten der Polizei, so findet man Zeugenaussagen, die erklären, dass Yuna seit gut zwei Monaten mit Mr. Shannon liiert ist, weiterhin DNS-Spuren und die Aufzeichnungen der Drohne, die Joe eindeutig belasten. Aufmerksamen Charakteren wird auffallen, dass der Täter in der Dunkelheit seine Sonnenbrille nicht abnahm. Ein genauerer Scan zeigt hinter der Brille das Leuchten zweier Cyberaugen. Und niemand erinnert sich, dass Joe solche besitzt.

You make a dip … then make a slip
Zeit, Joe zu finden, um ihm ein paar Fragen zu stellen. Glücklicherweise kennen sich die Charaktere gut in Joes Welt aus. Um sich auszurüsten, würde er die Fixerin Llewellyn aufsuchen, Rat würde er bei Pater Sallow holen, einem Priester, der seine Kirche mitten in den Ganglands der Stadt hat. Doch erstmal bekommen die Charaktere Besuch von den Cops. Die wollen sich nach dem Verbleib von Joe erkundigen. Vielleicht ist es aber auch Noir, der Anführer der Konzernassasinen, der so tut, als wäre er ein Cop. Vielleicht kommen auch beide. Und beide Gruppen werden versuchen, den Charakteren unauffällig zu folgen.

Steal a car and go to Las Vegas
Joes favorisierter Fixer ist Llewellyn. Die blonde Hünin mit den Dreadlocks ist die vertrauenswürdige Quelle für falsche Papiere und Waffen. Sie verkauft ihre Ware aus einem alten Fischkutter heraus, der im arabischen Viertel auf einem Schrottplatz auf dem Trockenen liegt. Joe stand vor noch wenigen Minuten vor ihr, als sie gleichzeitig einen Anruf von Joe² bekam. Beide wollten exakt das gleiche und da die Fixerin nicht wusste, wem sie trauen sollte, hat sie aufgelegt und Joe wortlos vor die Tür gesetzt. Als Joe daraufhin handgreiflich geworden ist, hat sie das Sicherheitssystem ihres Laden hochgefahren und auf maximale Sicherheit gesetzt. So finden sie die Charaktere vor. Joe ist natürlich inzwischen verschwunden. Aber falls sie Llewellyn überreden können aus ihrem Schneckenhaus heraus zu kommen, kann sie die Charaktere auf die Holy Voodoo Church und Pater S. verweisen. Waren die Charaktere bereits dort, erinnert sich Llewellyn, dass sie Joe², kurz bevor sie auflegte, anschrie, ob sie auch von der Protheus Corp gekauft wäre.

So alive and new

Die Besetzung (Stats nach System):
Joe – ein Cyberrunner und guter Freund
Joe² – Joes aufgemotzter Klon
Yuna Kuroitsuki – Pop-Ikone
Noir – Kopf der frankokanadischen Killer
Llewellyn – Fixer und Waffennärrin
Pater Sallow – Joes Vertrauter
Dr. Cronenberg – Projektleiter Protheus

Weiterhin:
- mehrere Konzernkiller
- ein Polizeieinsatzkommando

Turning holy water into wine
Die Holy Voodoo Church liegt im Gang-Gebiet und einige haben „Joe“ gesehen. Joe² war als Erster zur Beichte hier. Pater Shallow erkannte jedoch, dass es nicht der echte Joe war. Vor Zorn und Verzweiflung brachte Joe² den Pater mit einem massiven Kerzenleuchter um. Und natürlich finden die Charaktere den gerade angekommenen Joe über der Leiche des Pfarrers gebeugt, entsetzt über dessen grausamen Tod. Vielleicht hat der Pfarrer aber noch Gelegenheit, den Namen Protheus Corp zu flüstern, bevor er stirbt. Geben sie allen ein paar Sekunden Zeit, bevor die Cops die Szene betreten.

Now I close my eyes
Irgendwie führt die Spur schließlich in die Protheus-Klinik. Entweder durch die Hinweise, oder weil sich Joe an alles erinnern kann, nur nicht, was vor einem Jahr genau in der Klinik passierte oder weil sie auf der Spur von Joe² oder seinen Verfolgern zur Klinik gelangen. Hier hat Joe² Dr. C., den Projektleiter für das Klonprojekt als Geisel genommen, während sich die Reihen von Konzernkillern und Polizei um ihn schließt. Oder ist es Joe, der endlich die Wahrheit wissen will. Es sollte auf jeden Fall zu einem actionreichen Endkampf kommen, wo sich entscheidet, ob Freundschaft in den neonbeschienenen Straßen der Stadt noch einen Wert hat.

Idee, Text & Bebilderung: Kaid Ramdani 2019 – Bemerkung: Das Spiel wird interessanter, wenn die Rolle von Joe durch einen bekannten NSC oder gar einem SC ersetzt wird.

BROKEN SUN, Inc

Eine Matrix für Shadowrun, 1. Edition



Broken Sun, Inc ist eine unscheinbare Tarnfirma einer kriminellen Organisation wie der Mafia, der Yakuza oder eines beliebigen Megakonzerns. Die Firmenmatrix dient als archetypische Vorlage für Old-School-Hackerruns in der 1. Edition „Shadowrun".

1: SAN. Der Zugang zur Matrix. Systemstufe Green 4; IC: Barrier 4.

2: SPU. Lounge und Hauptarbeitsplatz der 1W6 Lohnsklaven die für Broken Sun arbeiten (sollten). Green 3; kein IC.

3: I/O-Port. Die Terminals der o.g. Lohnsklaven. Green 3; kein IC.

4: SPU. Mehr Lounge. Übergang zum Securitybereich. Green 4; IC: Trace 7, getarnt als Barrier-IC Stufe 4.

5: I/O-Port. Ein Port mit einer Telefonnummer. Wer von außerhalb der Matrix hier anruft, muss 4L2 Betäubungsschaden abwehren. Das Fax der Firma. Green 2.

4: Datastore. Ein Datenspeicher voller gefälschter, wertloser Firmendaten. Green 2.

7: SPU. Zugang zur Security. Orange 5; IC: Tar Baby 7.

8: I/O-Port. Zugang für den Security-Decker (Bundesliga). Orange 4. Kein IC.

9: SPU. Security Lounge. Orange 5; IC: Blaster 6.

10: Slave Node. Yesss! Zugriff auf die Security-Technik im Broken-Sun-Gebäude (Türen, Kameras, etc.) Orange 6; IC: Tar Pit 8.

11: SPU. Übergang zur Zentrale (und damit zum „kriminellen" Bereich hinter Broken Sun. Orange 6; IC: Killer 9.

12: Datastore. Nicht irrelevante Security-Daten, aber die Über-Paydata ist es nicht. 20 MP im Wert von insgesamt 24.000 ¥. Orange 4; IC: Scrambler 6.

13: CPU. Jackpot! Rot 6; IC: Killer 9 und Trace 7.

14: Slave Node. Steuerung der BTL-Presse im Keller des Broken-Sun-Gebäudes. Rot 5. Blaster 6 und Tar Pit 6.

15: Datastore. Und hier liegt das fette Geld. Drei Dateien von zweimal 20 MP und einmal 40 MP Größe im Wert von 5.000 ¥/MP—insgesamt als 400k¥ an Beute! Rot 6; IC: Scrambler 11.

16: I/O-Port. Nanu, wer hat denn hier eine Backdoor installiert? Und wissen die Leute hinter Broken Sun davon? Rot 6; Black IC Stufe 10.

Diese Shadowrun-Spielhilfe hat Ackerknecht im Rahmen des 8. WOPC erstellt. Die Matrix basiert auf den englischen Shadowrun-Regeln der FASA-Corporation aus dem Jahr 1989.

ICH FÜHRE

Wer bin ich?

Der vercyberte Troll-Leibwächter Rudger.

Was an mir ist am attraktivsten?

Meine stahlharten Muskeln.

Welche beiden Dinge an mir sind attraktiv, ohne dass ich es weiß?

Mein Humor. Meine blassblauen Augen.

Warum kann ich meine Gefühle nicht ausleben?

Sie steht auf der falschen Seite. Ihr nächster Auftrag ist mein Schützling.

Warum ist mir das so wichtig?

Ich habe noch nie versagt!

SPIELZUG

Beschreibe die Bewegungen deines Charakters

Beschreibe ein Detail der Umgebung deines Charakters

Beschreibe, wie dein Charakter **absichtlich** den folgenden Charakter berührt ☆☆☆☆☆☆☆☆

Beschreibe, wie dein Charakter **absichtlich** etwas Persönliches preisgibt ☆☆☆☆☆☆☆☆

Beschreibe, wie dein Charakter **unabsichtlich** den folgenden Charakter berührt ☆

Beschreibe, wie dein Charakter **unabsichtlich** etwas Persönliches preisgibt ☆

Spreche eine Dialogzeile, wenn Du den Turm berührst.

ICH FOLGE

Wer bin ich?

Die elfische Rigger-Assassine Larariel.

Was an mir ist am attraktivsten?

Meine schlanke Figur.

Welche beiden Dinge an mir sind attraktiv, ohne dass ich es weiß?

Meine tiefe Traurigkeit. Meine Cereals-Sucht.

Warum kann ich meine Gefühle nicht ausleben?

Er steht auf der falschen Seite. Sein Schützling ist mein nächster Auftrag.

Warum ist mir das so wichtig?

Ich brauche das Geld, um meinen Sohn zu retten!

SPIELZUG

Beschreibe die Bewegungen deines Charakters

Beschreibe ein Detail der Umgebung deines Charakters

Beschreibe, wie dein Charakter **unabsichtlich** den folgenden Charakter berührt ☆☆☆☆☆☆☆☆

Beschreibe, wie dein Charakter **unabsichtlich** etwas Persönliches preisgibt ☆☆☆☆☆☆☆☆

Beschreibe, wie dein Charakter **absichtlich** den folgenden Charakter berührt ☆

Beschreibe, wie dein Charakter **absichtlich** etwas Persönliches preisgibt ☆

Spreche eine Dialogzeile, wenn Du den Turm berührst.

SZENE 1:
EIN ERSTES ZUSAMMENTREFFEN

SZENE 2:
EINE KLEINE PEINLICHKEIT

SZENE 3:
GEMEINSAMKEITEN FINDEN

SZENE 4:
HARTE ARBEIT

SZENE 5:
NÄHE, STILLE, ZWEISAMKEIT

SZENE 6:
EINE MEINUNGSVERSCHIEDENHEIT SPITZT SICH ZU

SZENE 7:
EINE SCHWIERIGE WAHL

SZENE 8:
DIE WEGE TRENNEN SICH, VIELLEICHT FÜR IMMER

Die Welt

„Deine Zeit läuft ab“, diesen Satz hörst Du jeden Tag deines letzten Jahres.
Frugals* sind dann etwa 25 Jahre alt. Im Schnitt verbringen die fünfzig weitere Jahre im Arbeitszyklus. Die Waster** sind dann grade mal Volljährig, gezeichnet von Drogen, Alkohol und teuren biotec-Prothesen, wenn ihr Körper nicht mehr reagiert Das Implantat im primären motorischen Cortex des Frontallappens verhindert ab da jegliche Kontrolle über die Muskeln. Ein Signal ertönt, ab dann dauert es nur wenige Minuten bis Operator*** den Körper abholen und dem Arbeitszyklus zuführen.
Nun zahlst Du für dein gelebtes Leben. Hat es sich gelohnt?

Das **ILCS**, „Implant for lifetime control and storage“, verpflanzt in den Köpfen aller Bürger der Erde. Große Teile des Planeten sind unbewohnbar, durch von Kriege verursachte Zerstörung im unvorstellbaren ausmaß. Durch fehlende Materialien zur Herstellung von Arbeiterdrohnen werden Menschen zum Wiederaufbau des Ökosystems eingesetzt. Jeder dritte Bürger verbleibt im Betrieb der Städte. Bis zum Eintritt in den Arbeitszyklus leben die Bürger in diesen Städten die von Unternehmen geführt werden. Die einzige Währung ist Times: Minuten, Stunden, Tage, Wochen, Monate und Jahre.

Unsere Geschichte spielt in St. Braincare. Die Stadt gehört dem Konzern After Times Braincare, dieser bietet Menschen im Arbeitszyklus als Operator ein schmerzunterdrückendes, antidepressives Entertainment Systemupgrade an, dieses Kosten nur 2 Jahre Times. Die Wohnblöcke sind so hoch, dass selten Sonnenlicht bis zu den Straßen reicht. Einzig die reichen Bürger können aus ihren Suiten in den höchsten Stockwerken den Himmel sehen. Diese Personen haben in der Regel geerbt oder sind auf illegalen Wegen zu Times gekommen.
Von Neonreklame durchbrochene Dunkelheit gibt die Sicht auf die dreckigen Straßen preis. Times loszuwerden ist nicht schwer, sie zu verdienen schon: Den Schönen gelingt es gelegentlich mit Prostitution ihr Leben um 30 - 40 Jahre zu verlängern. Ob der Weg bis dahin schmerzfreier als 50 Jahre Arbeit ist, ist fraglich. Wer gut bezahlt werden will, muss für alles bereit sein. Anderen gelingt es, sich auf dem offenen und legalem Organhandel 10 - 20 Jahre dazuzuverdienen. Eine junge unverbrauchte Leber ist gut und gerne 7 - 10 Jahre wert. Niere, Leber, Lungen, Dünndarm oder Bauchspeicheldrüse sowie Augen sind gängig auf dem Handel.

*Die Sparsamen **Die Verschwender ***Bürger im Arbeitszyklus

Das Spiel (SL Only)

<u>Prolog</u> (Optional auszuspielen, Plot beachten)
Die Runde besteht aus 2-4 Spielern die gemeinsam mit Mic (Michael Ferguson) die Geburt seines Sohnes feiern. In einer emotionalen Bierlaune überredet er seine langjährigen Freunde per ILCS Erweiterung ein „bound Promise“* abzugeben. Dieses besagt, dass die Freunde sich verpflichten einander gegenseitig aus dem Arbeitszyklus zu retten sobald einer diesem zugeführt wird. Wird dem „bound Promise“ innerhalb von 5 tagen nicht nachgekommen zahlt die Person automatisch alle seine Times auf das Konto des nächsten Verwandten des Operators ein.

<u>Hauptteil</u>
Am nächsten Tag unterhalten sich die SC’s als Mic plötzlich bewegungsunfähig wird, das Signal ertönt und er von Operatorn in den Arbeitszyklus zugeführt wird.

Die SC’s müssen nun herausfinden wo Mic eingesetzt ist. Infos erhalten sie für genügend Times von den richtigen Personen (NPC: Simon/e Jeremia (≈80) schwer zu finden, im Untergrund geboren, defektes ILCS) auf der Straße. Sie können Mic auch beim Abtransport mit passenden Würfen direkt verfolgen. Bis hin zu Wartungshalle. Dort sind viele Operator als Wachen eingesetzt. Und die Wartungshalle mit mehreren unüberwindbaren Mechaniken versperrt. (Finale kann auch hier stattfinden, als SL kannst Du dir kreativ hackbare Konsolen und verschiedene Gegner ausdenken)

Bevor die SC’s das Finale betreten sollten Sie sich ausrüsten. Dazu können sie auf der Straße bei einigen Händlern (Operator und Menschen) Material kaufen. Kreativität der Spieler fördern! z.B. Material für 3D Drucker um Waffen herzustellen oder auch Schlag- und Wurfwaffen. Mit guten Proben können Operator auch ausgetrickst werden und Waffen gestohlen werden. Diese können aber ggf. ferngesteuert sein.

<u>Finale</u>
Im 217. Stock eines Hochhauses ist Mic als Operator eingesetzt und bedient dort eine/n wohlhabende/n Manager/in (Percy/Patricia Cloud (55) böse) von After Times Braincarem, diese/r missbraucht Mic. Die SC’s haben mehrere Optionen Mic zu „befreien“. Schleichen, Operator austricksen (erschwert), Rambo.

*Plot entscheidend

Allgemeine Infos / Atmosphäre

- Times können nur bei freiem Willen gezahlt werden. Diebstahl nicht möglich. Erpressung dagegen schon.
- Defekte Chips töten gelegentlich Menschen
- Wöchentliche Lifetime Lotterie
- Hat eine Person keine Times mehr, ertönt ein Warnsignal und eine Durchsage warnt die umherstehenden Personen „Bitte treten Sie zurück, die Person XXXX befindet sich nun im Arbeitszyklus und wird zur Überstellung in den Dienst zur Untersuchung und Vorbereitung in 3 Minuten abgeholt“ Die Person hat ab dann keine Kontrolle mehr über sich selbst. Im Arbeitszyklus nehmen Operator alles wahr, die eigenen Bewegungen werden aber ausschließlich durch ein Arbeitsprotokoll gesteuert.
- Ein Mensch bekommt bei seiner Geburt, gemäß der Festlegung aus dem Jahre 2235, 50 Millionen Minuten.
- Pro Jahr verbraucht ein Mensch ohne Konsum 525.600 Minuten inkl. / Person ab 15 (frühster Eintritt in den Arbeitszyklus) hat noch ca. 36 Millionen Minuten bzw. 600.000 Stunden. Pauschal 4 Mio. Abzug pro weiterem Jahr (SC)
- Ein Mahlzeit kostet kostet ca. 5 Stunden.
- 1 Euro = 1 Stunde / 25 Euro = 1 Tag / 100 Euro = 4 Tage

Regelwerk
Times Up kann mit vielen offenen Regelwerken gespielt werden. z.B. How to be a Hero oder Savage Worlds. Es empfehlen sich Talente wie z.B. Menschenkenntnis, Verborgenes erkennen, verborgen bleiben, Konstruieren, Athletik, Nahkampf, Fernkampf, Elitenwisssen, Erste Hilfe, Überreden, Hacken.

Bestimmte Regeln an sich sind nicht erforderlich. Die Welt und die Geschichte steht im Fokus. Baue dir als SL einen kleinen Leitfaden wie Du deine Spieler durch das Abenteuer führst oder sein ganz spontan. Entscheide spezielle Ding im Vordergrund des Spielspaßes und der Atmosphäre. Gib den Spielern eine Karte. Dazu kannst Du jede Map einer Großstadt nutzen. Trage darauf wichtige Orte ein welche die Spieler besuchen können.

Viel Spaß beim spielen und leiten.

Fish & Chips

Abenteueransatz von Christian Haaga für den Winter OPC 2019 (Cyberrunner)

Proben:
Erfolg
Guter Erfolg
Sehr Guter Erfolg

Aufgabenstellung

In der Nähe des Hamburger Hafens, werden die Charaktere in einer billigen Kneipe von einem kräftigen Ork, offensichtlich Matrose mit skandinavischem Akzent, angesprochen. Er fragt ob sie sich nicht in der laufenden Nacht ein paar Ecu verdienen wollen, wenn sie beim Löschen von Ladung mithelfen. Schichtbeginn ist um 20.00 Uhr am Dock 23, Anlegeplatz 7.

Die Recherche ergibt:

Der Fischkutter *Peer Gynt 7*, unter finnischer Flagge, benötigen gelegentlich Hilfe, zahlen Tarif.

Legt mehrmals Monatlich regelmäßig an Dock 23 an, tourt gewöhnlich in der Nordsee.

Im letzten halben Jahr immer maximal 7 Tage am Stück auf See, dieses Mal über 14 Tage.

An Dock 23, das seine besten Tage schon hinter sich hat, liegen mehrere Fischkutter an. Überall ist geschäftiges Treiben. Ein LKW mit Kühlcontainer steht mit laufendem Motor bereit, die frische Fracht auf zu nehmen. Ebenso sind noch weitere Arbeiter da, die darauf warten, dass es los geht. Kurz nach 20 Uhr legt Der Kutter am Dock an und die Gruppen werden eingeteilt.

Ein Teil der Crew wuchtet die Transportboxen mit Fisch und Eis an Deck. Die Charaktere werden damit beauftragt diese von Deck an Land zu tragen. Dort werden sie im Kühlcontainer dann gestapelt. An Bord stehen zwei der Crewmitglieder und schauen sich, während sie eher Beiläufig mit Frachtpapieren hantieren, auffällig im Hafen um. Nachdem ein großer Teil der Kisten von Bord geschafft wurden und im Kühlcontainer einige Reihen voll gestapelt sind, kommt ein Lieferwagen mit quietschenden Reifen um eine Halle herumgefahren. Mit den letzten Kisten von Bord bekommen die Charaktere zusätzlich: „Lebensmittelkontrolldienst! Das sind die Letzten!“, zugerufen.

Wie sie die Kisten in den Container gebracht haben, wird die Tür hinter ihnen mit dem Kommentar: „Wir brauchen noch Abladehelfer, das könnt ihr sicher genauso gut!“ geschlossen und gleich darauf setzt sich der LKW in Bewegung. Die Fahrt dauert eine gute Stunde und ist von Stopp und Go der Stadt geprägt. Im Kühlcontainer ist die Temperatur ein paar Grad unter null und es ist dunkel.

Die Untersuchung der Kisten ergibt:

Ausgenommene Fische in Eis. Einige Fische enthalten jedoch Speicherchips statt Innereien.

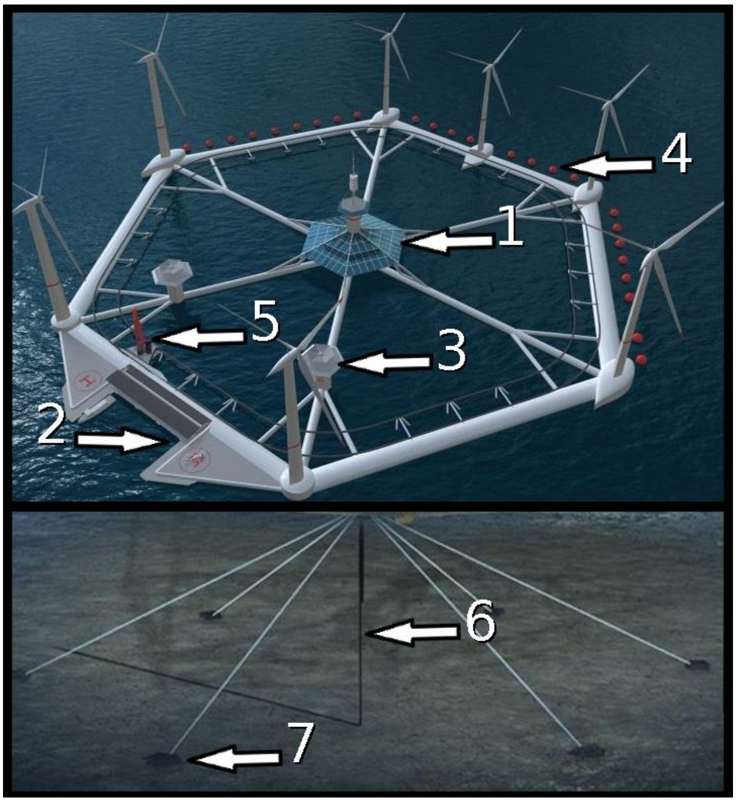
Auf den Speicherchips sind noch Reste eines schlecht abgeschabten Logos zu ertasten.

Einzelne Chips haben noch intakte Firmen-Logos.

Die Containertür wird geöffnet und eine Straßenlaterne blendet. Aus einem sich öffnenden Roll-Tor scheint gedämpftes Licht. Drei kräftige Burschen kommen je mit Hubwagen und Palette herausgelaufen. Gemeinsam werden die Kisten abgeladen. Im Haus fängt einer an die Chips aus den Fischen zu entnehmen. Ein Angetrunkener Nachtschwärmer bietet seine Hilfe an, wird aber weggeschickt. Im Weggehen klingelt sein Telefon und er schreit: „Ich komm jetzt noch nicht Heim, ich trink noch ein paar Kurze.“ hinein.

Kurz darauf versperrt ein Fahrzeug die Einfahrt zum Hof und ein halbes Dutzend an gerüstetem Sicherheitspersonal strömt in den Hof und nimmt die Gruppe unter Beschuss. Die Ware im Container wird daraufhin aufgegeben, das Roll-Tor so schnell wie möglich geschlossen und versucht sich über den Keller des Gebäudes aus dem Staub zu machen. Sollte dies gelingen besteht ein neuer Kontakt zu Schmugglern.

Wir schreiben das Jahr 2076, die Erde hat durch Ihr enormes Wachstum, sowie die Überbevölkerung und die Hohe Umweltverschmutzung enorme Energie Probleme. Die Lösung hierfür sind abgeschiedene Plattformen auf denen Gigantische Windenergieanlagen erbaut werden. Diese Plattformen werden in den Boden verankert (7) und drehen sich über die feste Bindung (6) immer in den Wind. Die Reglung wird von der Wetterstation (5) übernommen. Die Plattform selbst wird vor Wellen über die Brecher (4) geschützt. Jede dieser Plattformen wird von Techniker bewohnt (1) die sich um die Wartung kümmern. Alle 3 Monate wird die Crew über ein Schiff oder ein Hubschrauber (2) ausgewechselt. Frisches Wasser erzeugen die Umwandler (3) für die Crew, die über die Solarpanels (1) betrieben werden. Jedoch kämpfen die großen Energie Konzerne mit harten Bandagen um die Vorherschafft und die Lage spitzt sich immer weiter zu.



Plot: Die acht Mann und Frau starke Crew der Plattform 45B ist nun schon 7 Wochen im Einsatz und inzwischen ein eingespieltes Team. Sie besteht aus einem Arzt, einem Sicherheitsmann, 4 Technikern und zwei Wissenschaftlern/Ingenieuren. Es ist ein Regnerischer Morgen, in der Ferne zieht ein Unwetter auf als ein Schiff auf dem Radar erscheint, welches sich sehr schnell nähert. Es ist ein Überfall von einem anderen Konzern, um den anderen Konzern zu schwächen. Jedoch ist dies für die Crew erst nicht ersichtlich. Da die Konzerne bis jetzt nicht zu solchen Mitteln gegriffen haben. Die Angreifer legen an und zerstören die Wetterstation. (Hier soll es ein Gefecht mit den Angreifern geben, diese werden sich danach vorerst zurückziehen und mit Ihrem Schiff ablegen) Durch das Unwetter kann die Crew nicht um Hilfe funken. Das schlimmste ist aber das sich die Plattform dadurch nicht in die Richtige Richtung dreht. Die ersten Wellen branden bereits von der Seite auf die Anlage und eins der Halteseile (7) reißt. Plötzlich fängt auch noch eine Wind-Energie-Anlage an zu brennen. Die Angreifer haben einen Virus in die gesamte Plattform geschleust. Die Spieler müssen nun in der „Matrix“ gegen den Virus kämpfen und diesen besiegen, während sich am Horizont langsam eine Riesenwelle nähert. Die Spieler müssen Ihre Solaranlage und den Wassergenerator abschalten, um die Wetterstation wieder zum Laufen zu bringen. Einer der Spieler muss noch Ihren Tauchroboter über die Matrix steuern, um das eine Halteseil wieder in Stellung zu bringen. Die Spieler sollen sich hierbei so fühlen als wenn es immer schlimmer und schlimmer werden würde. Wenn die Spieler es schaffen die Wetterstation zu reparieren, wird sich die Plattform in die Richtige Richtung wenden. Falls die Spieler es geschafft haben den Virus zu vernichten. Sind Sie vorläufig sicher jedoch sollten die Spieler nun feststellen, dass der Virus den Funk unwiderruflich zerstört hat und sie verdursten werden, wenn Sie nicht Nachschub bekommen, da Ihr Wandler defekt ist. Die Angreifer haben bemerkt das Sie es nicht geschafft haben und wollen einen zweiten Schlag vollziehen. Die Spieler können diese besiegen und das Funkgerät auf deren Schiff benutzen oder sich auf Ihr Schiff schleichen und entweder um Hilfe rufen oder damit fliehen.

Durch den Erfolg der Spieler, erfährt die Welt von dem Erstschlag und dies ist der Beginn eines blutigen Konzernkrieges.

Gangs to fight a-gang-st (get it?)

Was wäre guter Cyberpunk ohne gute Mooks, die man über den Haufen schießen kann? In diesem Beitrag werden zwei Fraktionen vorgestellt, die den Spielerfiguren in ihrer Cyberpunkwelt das Leben schwer machen können.

The Twenty-Twenties

Größe: Eher wenige, vielleicht einige pro Sprawl

Anführer: William Kay Dickson

Erkennungszeichen: Schwarze Lederjacken aus den 80ern, Sonnenbrillen

Beschreibung: Die Twenty-Twenties machen schon so lange die Straßen der Sprawls unsicher, dass kaum jemand ihre Reputation anzweifeln würde. Geschmiedet in den härteren Tagen sind ihre Markenzeichen Lederjacken, Sonnenbrillen und offensichtliche Cyberware. Sie wirken etwas altbacken und haben auch Probleme damit, Nachwuchs zu finden – der Großteil der Gang besteht hauptsächlich noch aus Veteranen, die alten Zeiten nachweinen, als es noch cool war, als Punk unterwegs zu sein.

Sollte man sie deswegen unterschätzen? Auf keinen Fall! Die TTs haben alles mitgemacht, was die düstere, vercyberte Zukunft zu bieten hat. Für sie hat der Himmel immer noch die Farbe von statischem Rauschen. Jeder von ihnen hat schon dem ein oder anderen Konzernsklaven oder korrupten Cop den Schädel weggepustet.

Schwächen: Das Problem der TTs ist die Technik: Kabellose Technologien gehen über ihre Köpfe hinweg, was auch der Grund ist, dass sie kaum noch Arbeit von den Big Playern bekommen. Ihre größte Schwäche ist jedoch in dieser kabellosen Welt zugleich ein Vorteil – kaum ein Ausrüstungsstück von ihnen lässt sich hacken. In direkten Auseinandersetzungen sind sie furchterregende Gegner, die mit hoher Feuerkraft und gnadenloser Brutalität aufwarten. Ein geschickter Hacker, der seine Umgebung kreativ zu nutzen weiß, wird aber Möglichkeiten finden, sie in Fallen und Sackgassen zu locken.

Ein Beitrag zum 8. WOPC von J. Hofmann

Some artwork copyright Gerhard Bahnsen, used with permission.

Die Schattenrenner

Größe: Sehr groß – sie sind in jedem Sprawl zuhauf zu finden

Anführer: Irgendein Spinner, der sich selbst für einen Drachen hält

Erkennungszeichen: Bunt und bis an die Zähne bewaffnet

Beschreibung: Die Schattenrenner sind schon lange im Geschäft – die erste Generation sogar noch etwas länger als die TTs, aber von der ersten Generation gibt es kaum noch jemand, der davon berichten könnte. Die Schattenrenner haben sich im Laufe der Zeit immer den neuesten und aktuellsten Strömungen und Moden angepasst und erfreuen sich so immer großer Beliebtheit. Sie besitzen die besten Knarren, Fahrzeuge und Cyberdecks. Dazu achten sie auch darauf, dass auch bloß jeder erkennt, dass er es mit den knallharten Schattenrennern zu tun hat.

Auffällig ist jedoch auch ihre Exzentrik. Ihre Cyberware geht oft weit über den pragmatischen Nutzen hinaus. Sie lassen sich zu großen Kerlen mit grüner Haut und spitzen Zähnen umoperieren, oder kleben sich zumindest spitze Ohren an. Ist wohl irgendein komisches Fantasy-Ding.

Schwächen: Wenn es eine Schwäche der Schattenrenner gibt, dann ist es das Geld. Die Ideale des Punks haben sie sehr schnell aufgegeben, nachdem sie festgestellt haben, wie lukrativ es sein kann, für die Big Player zu arbeiten. Das würden sie natürlich niemals direkt zugeben – ihr zur Schau gestellter Individualismus kommt nur sehr schwer mit dem Vorwurf zurecht, sie seien nichts anderes als Konzernsklaven ohne Uniform. Wenn man also ein Problem mit Schattenrennern hat, sollte man sie sich einfach vom Hals kaufen, oder man gibt anderen Mitgliedern der gleichen Gang genug Geld, damit sie sich um sie kümmern.

SCHWARZE SCHAFE

ODER: KIS TRÄUMEN VON ELEKTRISCHEN SCHAFEN

POWERED BY FATE

In naher Zukunft haben Künstliche Intelligenzen fast alle weltlichen Entscheidungsprozesse übernommen. In regelmäßigen Traumzyklen analysieren sie ihre Daten und entwickeln neue Muster, "Schafe" genannt. Doch nicht alle so erträumten Schafe sind korrekte Interpretationen der realen Welt, zumal auch manipulierte Datenpakete oder Hackingattacken eine KI beeinflussen sollen. So ist es die Aufgabe spezieller Administratoren, der "Hirten", diese Schwarzen Schafe in den Algorithmen der KIs aufzuspüren, bevor sie bleibenden Schaden anrichten.

KUENSTLICHE INTELLIGENZEN

Das Innenleben einer KI ist die Spielwelt eines Abenteuers; ihre Entscheidungs- und Analyseprozesse sind dabei als virtuelle 3D-Welt abgebildet, durch die die Hirten sich bewegen. Diese Darstellung erinnert ein verzerrtes Abbild unserer realen Welt, in der die für die KI relevanten Elemente dominieren und mitunter grotesk überzeichnet sind.

Jede KI hat eine klare Aufgabe und Musterfindung, beschrieben durch Aspekte. Zudem verfügt jede KI über den Stressbalken „Funktionalität“ mit zwei oder mehr Stresskästchen. Einfache Systeme wie persönliche Assistenten haben zwei Kästchen, hochkomplexe KIs für Autonomes Fahren oder medizinische Diagnose fünf.

TRAUMSCHICHTEN

Während ihres Traumzyklus werden die neuen Daten in verschiedenen Schichten gespeichert, die jede für sich bestimmte Blickwinkel für die Analysefunktionen der KI abbilden. Diese stellen die visualisierte Welt dar, in der sich die Hirten aufhalten.

Eine Traumschicht umfasst verschiedene Zonen entsprechend der **FATE CORE** -Regeln, jede mit eigenen Situations- und/oder Ortsaspekten.

SCHAFE

Schafe sind die in der virtuellen Analyseumgebung sichtbar gemachten Muster, die eine KI bei ihrem Traumzyklus entwickelt. Diese Form, entstanden aus einem dummen Programmiererwitz,, erleichtert die Sichtung und Kontrolle des Zyklus durch Systemadministratoren, die „Hirten“.

Jedes Schaf hat genau einen Aspekt, der das Muster beschreibt, das es erkannt hat. Dieser hat eine Komplexität zwischen 1 und 4.

Ein Schaf verfügt zudem über genau 1 Stresskästchen, dessen Wert gleich seiner Komplexität ist. Stress, der unter diesem Wert liegt, wird von dem Schaf vollständig ignoriert – schließlich muss das Muster in ähnlicher Komplexität widerlegt oder dessen Datenverknüpfungen mit rohen Mitteln gelöscht werden.

Zudem erhält ein Schaf genau 1 Fertigkeit in Höhe seiner Komplexität. Meist ist dies *Wissen* passend zum Fachgebiet der KI.

Während eines Traumzyklus ist möglich, dass das Muster eines Schafs vielschichtiger wird. Somit steigt auch die Komplexität von Aspekt, Stresskästchen und Fertigkeit.

SCHWARZE SCHAFE

Immer wieder erkennen Schafe auch da Muster, wo eigentlich keine sind. Andere Schafe verirren sich in eine andere Traumschicht und fehlinterpretieren die dortigen Daten. So entstehen die Schwarzen Schafe, die die Funktionalität einer KI nachhaltig einschränken können.

Zu erkennen sind Schwarze Schafe unterschiedlich gut. Einige sorgen für sichtbare Inkonsistenzen in den visualisierten Daten einer Traumschicht; andere überschreiben die Daten, mit ihrem falschen Muster. Wieder andere versuchen sich selbst zu schützen, indem sie reguläre Schafe, die ihrer Interpretation widersprechen, zerstören. Gerade sehr komplexe Schwarze Schafe können nur von Hirten mit dem gleichen Spezialwissen wie dem der KI erkannt werden.

Schwarze Schafe verfügen über die gleichen Spielwerte wie ein normales Schaf. Ihre Fertigkeit ist meistens ebenfalls *Wissen* passend zur KI, es gab aber auch schon Schwarze Schafe, die Heimlichkeit oder Kämpfen gegen Schafe oder Hirten einsetzten.

Ein Schwarzes Schaf, das nicht vor dem Ende eines Traumzyklus beseitigt wird, setzt sich mit seinem fehlerhaften Muster in der KI fest. Die KI erleidet dann Stress gemäß der Komplexität des Schafs. Führt dieser Stress zu einer Konsequenz, so entspricht diese dem Aspekt des Schwarzen Schafs. Deren Beseitigung liegt nicht mehr bei den Hirten.

SABOTEURE

KIs sind für Konzerne und Forschungsinstitute ein Millionengeschäft, die Konkurrenz stets fest im Blick. Immer wieder werden KIs von Saboteuren in ihren Traumzyklen gestört: Hacker schleusen fremde Schafe ein, treiben Schafe in falsche Traumschichten, löschen Schafe mit roher Gewalt oder spielen einseitige Daten in den Analysezyklus, die zu falschen Korrelationen führen.

ELEKTRISCHE HIRTEN

Hirten sind reguläre Charaktere, die wie gewohnt erschaffen werden. Für ihre spezielle Arbeit in den Traumzyklen einer KI, die auch in einer anderes Zukunftsszenario eingebunden werden kann, ist die Fertigkeit *Wissen* samt ihrer Stunts von Vorteil, ebenso Aspekte für das KI-Fachgebiet oder generelle IT-Kenntnisse.

Neuer Stunt: Widerlegen. Du darfst *Wissen* zum Angriff oder Verteidigung nutzen, wenn du dich im Konflikt mit einem Schaf befindest.

HIPPOKRATES, DIAGNOSE-KI

Entstanden aus der wachsenden Datenbank eines Universitätsklinikums, entwickelt sich Hippokrates derzeit zu einer der fortschrittlichsten Diagnostik-KIs der Welt. Hippokrates ist allerdings anfällig für die limitierten Stichprobenergebnisse bei neuen Medikamentenstudien sowie angebliche Linderungsberichte durch Behandlung mit Homöopathie und anderer Naturheilkunde. Störattacken durch rivalisierende Universitäten und Pharmakonzerne sind selten, dafür aber sehr zielgerichtet.

ASPEKTE

"Ich durchleuchte deinen Körper"

„Keine Krankheit, kein Zustand bleibt mir verborgen"

"Ich weiß die beste Behandlung für dich"

FUNKTIONALITÄT (STRESS)

[1] [2] [3] [4] [5]

TRAUMSCHICHTEN

Röntgen. Schicht für Schicht Knochen und Organe. "Zweidimensional", Knochenbrüche"

MRT/CT. 3D-Modell des Innenlebens. "Wuchernde Tumore", "Nierensteine"

Blutkreislauf. Die Blutbahn in allen Verästelungen. "Immer im Fluss", "Thrombose"

EKG. Pulsierende Linien. "Herzrhythmusstörung", „Überbelastung"

SCHAFE

[1] Arrhythmie eines EKG entsteht durch Vorhofflimmern.

[3] Viruserkrankungen erzeugen aufeinanderfolgende Fiebergipfel.

SCHWARZE SCHAFE

[1] Ostzonensuppenwürfel machen Krebs.

[3] Lücken bedeuten einen Knochenbruch.

IDEE & LAYOUT Klaus Westerhoff 2019
ONLINE spiele-im-kopf.blogspot.com
GESCHRIEBEN FÜR WinterOPC 2019 „Cyberrunner“
FATE CORE Evil Hat Productions / Uhrwerk Verlag
Erhältlich unter OGL und CC BY 3.0.
ILLUSTRATIONEN Starline & Pikisuperstar via Freepik
SCHRIFTART „Hacked“ by David Libeau

FATE-HACK FÜR CYBERPUNK

Fate Core funktioniert eigentlich sehr einfach für jedes Genre, die Änderungen sind minimal, weswegen sie auf eine Seite passen:

Cyberspace:
Kein Cyberpunk ohne Cyberspace! Hat ein Charakter ein Cyberspace-fähiges Gerät – egal ob Cyberdeck, Netzimplantat o.ä. – bekommt dieses eine Stressleiste, die Cyber-Stressleiste, deren Stresspunkte vom Ressourcen-Wert des Charakters abhängen: Ab (+1) Ressourcen kommt das 3er-Stresskästchen hinzu, aber (+3) Ressourcen das 4er-Stresskästchen. Ggf. könnte auch eine andere Fertigkeit dafür herhalten. Aber Ressourcen bietet sich an, weil man sich das Gerät auch leisten können muss.
Weil der Hacker natürlich mit seinem Gerät durch einen bioneuralen Schaltkreis verbunden ist, geht überzähliger Stress direkt in seine Konsequenzen.

Fertigkeiten:
Einzelner Fertigkeiten müssen v.a. nur umbenannt werden: Aus Handwerk wird Technik, aus Diebeskunst wird Hacking und aus Kontakte werden Connections.
Hacking verdient nähere Betrachtung:
Überwinden: Um eine Tür zu hacken, eine Firewall wortwörtlich zu überwinden oder um eine Sicherheitskamera auszuschalten, bietet sich eine Überwinden-Probe an.
Vorteil Erschaffen: Um sich ein **Vorbereitetes Angriffs-Script** zuzulegen, um eine **Hintertür im Netzwerk** zu platzieren, oder um sich eine **Falsche Identität** zu besorgen, bietet sich eine Vorteil-Erschaffen-Probe an.
Angreifen: Um ein Cyber-Konstrukt, ein Cyberdeck anzugreifen, bietet sich – Überraschung – eine Angreifen-Probe an.
Verteidigen: Um sich gegen einen beliebigen Hack zur Wehr zu setzen, bietet sich eine Verteidigen-Probe an.
Stunts:
Black ICE Spezialist: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Hacking, um die gegen Schwarzes EIS zu verteidigen.
Immer eine Hintertür: Du hast in jedem System eine **Hintertür**, wenn du plausiblerweise dieses System schon mal gehackt oder darin gearbeitet hast.

Hacken:
Um ein System zu hacken, muss man einen Wettstreit gegen das System gewinnen. Dieses verfügt dafür über einen Hacking-Wert. Verliert man den Wettstreit, darf das System mit einer Nachforschung-Probe deinen Standort ermitteln.

Cyberware und Hardware:
Im Extra-Feld können Cyberimplantate und andere Ausrüstung v.a. als Aspekte eingetragen werden wie z.B. **Illegal implantierter Neuro-Verstärker** oder **Laute und auffällige Gatling-Gun**. Als Aspekte haben sie den Vorteil, über eine Vorteil-Erschaffen-Probe auf Ressourcen oder Connections einfach erworben werden zu können.
Besonders wichtige Ausrüstung kann natürlich als Stunt eingebaut werden wie Taka-Washi-Präzisionsscharfschützengewehr (Schießen +2, wenn man in Ruhe und auf große Entfernung mit dem Gewehr schießt)

Konzerne und Systeme:
Konzerne und Computersysteme sollten wie Charaktere mit Stressleisten, Konsequenzen und Fertigkeiten erstellt werden. Gerade Konzerne sollten dabei die Größenstufen aus dem Fate-Handbuch erhalten (S. 69), um den kategorialen Unterschied zu verdeutlichen. Den Fertigkeitsbonus erhält die kleinere Seite, den Schadens- und Rüstungsbonus die größere Seite. Man kann der Größenstufe mehr Gewicht verleihen, indem man die Boni verdoppelt.

Szenarien:
Man sollte den Plot der Szenarien mit Stressleiste und Zuständen (Fate-Handbuch, S. 20) ausstatten, um den Fortgang der Handlung zu veranschaulichen. Bestimmte Handlungen oder Ereignisse verursachen Plot-Stress, wobei der Stress in der Stressleiste durch passende Handlungen wieder überwunden werden kann. Die Zustände jedoch bleiben und haben Wirkung. Mögliche Zustände wären: **Gelber Alarm**: Verdoppelte Wachmannschaft, die Hacking-Stufe des Systems steigt um +1. **Roter Alarm**: Die Qualität der Wachleute steigt durch bessere Ausrüstung oder Verstärkung aus der Zentrale um eine Stufe, die Hacking-Stufe des Systems steigt um weitere +1. Wird der Plot ausgeschaltet, ist der Run gescheitert.

© Oliver Kersting 2019

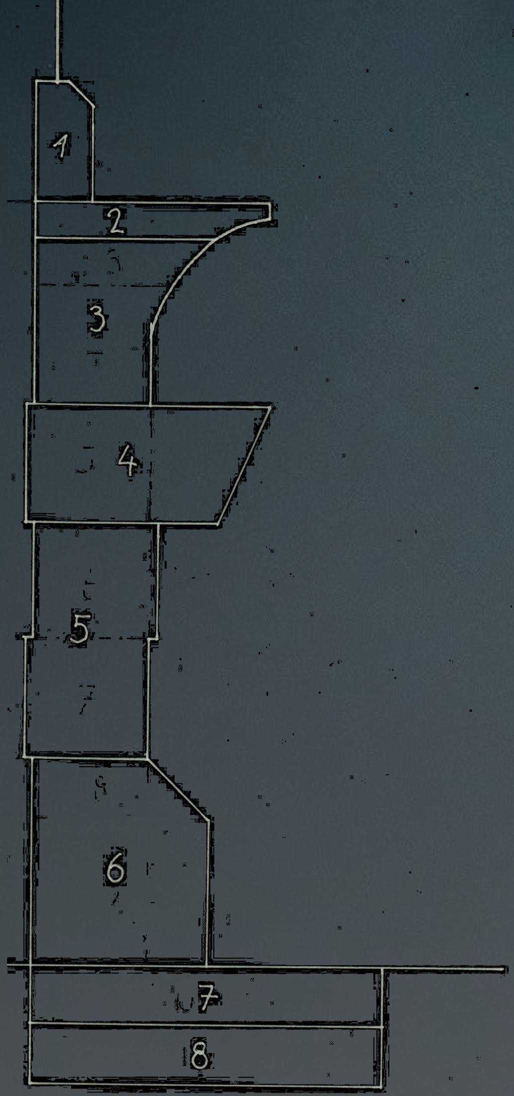
SERIAL INVENTIVE TOWER

EINE BELIEBIG EINSETZBARE CYBERPUNK LOCATION

Das von **Codec Serial** geführte Unternehmen Serial Inventive ist ein junger Spieler auf dem Markt. Im SI Tower werden neue Technologien und BioChemie entwickelt und getestet. Neue Errungenschaften und Prototypen werden in dafür vorgesehenen Räumlichkeiten präsentiert.

Doch hinter der Fassade steckt ein geheimes Abkommen. Vor mittlerweile 10 Jahren verkaufte der Konzerngigant **InGENious INC.** Seinen neu erbauten Turm an das junge Unternehmen. In der Öffentlichkeit hieß es, sie hätten sich verkalkuliert, der Standort sei nicht ertragreich genug.

Seitdem darf SI die Anlage nutzen und teilt dafür seine Ergebnisse. InGENious musste seitdem keine Fragen mehr beantworten. Die Forschung eines kleinen Unternehmens ist schließlich nicht annähernd so interessant...



Kommunikationszentrale

2 **Besprechungsräume** für Firmenangelegenheiten mit Landeplatz für Vorstandsmitglieder

3 **Aufenthaltsräume** der Mitarbeiter

4 Großer **Präsentationssaal** mit Bühne und Sitzplätzen für 1000 Personen, Landeplatz für besondere Gäste

5 Labore und Räumlichkeiten der **biochemischen Forschungsabteilung**

6 Werkstätten, Fließbänder und Konzepträume der **technischen Forschungsabteilung**

7 **Lagerhallen** für Prototypen von Fahrzeugen, Kampfstoffen und seelenlosen Robotern. Über einen Abflussschacht entsorgt SI hier seinen Abfall in die Kanalisation

8 Schwer gesicherter **Serverraum** mit Lüftungsschächten

PLOT-HOOKS

SZENARIO 1

Eine neue Technologie soll vorgestellt werden und die Charaktere sollen diese stehlen. Ein neuer Anzug soll die Möglichkeiten von verdeckten Operationen in der taktischen Kriegsführung revolutionieren. Das Modell stehende Mädchen wird auf der Bühne vor allen Augen unsichtbar. Doch nach genauerer Untersuchung, z.B. durch ein Verhör, stellt sich heraus, dass eine zufällige Mutation hinter der Fähigkeit steckt.

Die SC stehen vor der Entscheidung, das fremdartige Individuum auszuliefern oder mit bloßen Händen zu ihrem Auftraggeber zurückzukehren.

SZENARIO 2

Es gab einen Anschlag auf ein Konzerngebäude. Die Vorstandsmitglieder kommen zu einer Besprechung im obersten Stockwerk zusammen. Die SC mutmaßen, dass dies der eigentliche Zweck war. Die Chefs geben ein leichtes Ziel ab und die Charaktere müssen handeln.

SZENARIO 3

Die SC haben gehört, dass im SI Tower der Prototyp einer neuen KI schlummern soll. Sie wollen herausfinden, worum genau es sich handelt. Bei Betreten des Komplexes stoßen sie auf Leichen der Mitarbeiter und zerstörte Technik. Nichts scheint an seinem Platz. Als sich Türen und Fenster verriegeln, realisieren sie, dass der Turm selbst von der KI beseelt wurde...

Eine einfache Formalität - ein Szenario für Quill*

von Simon Strietholt, inspiriert durch Bladerunner und die Werke Kafkas

Profil: Dies ist das Protokoll deiner Befragung auf Ebene 42. Du wurdest als Angestellter des Megakonzerns aus dem Büro geholt und sollst dich unmittelbar für eine Befragung bereit machen. Mehr sagte man Dir nicht. Nur eine einfache Formalität. Im abgedunkelten Besprechungsraum empfängt dich ein Manager mit professionellem Lächeln. Er baut einen merkwürdigen Apparat auf, der deine Pupillen zu beobachten scheint.

Verteile jeweils 1 x gut, mittelmäßig und schlecht auf die drei Attribute:

Schreibkunst, Sprache und Herz, wähle eine Fertigkeit aus dem Grundregelwerk.

Schreibregeln: Wähle eine Option:

Als Kozerndrohne bist du die Sprache des höheren Managements gewohnt und redest deinem Gegenüber nach dem Mund. Wirf einen zusätzlichen Sprachwürfel.

oder

Es scheint um Empathie und Emotionen zu gehen. Daher legst du all deine Emotionen in die Antworten. Wirf einen Herzwürfel extra.

Tintenfass:

1. Name / Personalnummer
2. Geburtstag / Geburtsdatum
3. Stelle / Funktion
4. Einstellungsdatum / Zugehörigkeit
5. Hobbies / Interessen
6. Angenommen / Fiktiv
7. Öde / Wüste
8. Krabbeltier / Schildkröte
9. Hitze / Sonne
10. Folgen / Konsequenzen
11. Meine Eltern? / Meine Mutter?

Punkte:

Weniger als 5: Die Tür öffnet sich und zwei Wachen hohlen dich schweißgebadet und gebrochen aus dem Raum. Du willst die Sache nicht noch verlängern, der Konzern wird schon wissen was jetzt getan werden muss.

5-7: Du beteuerst verzweifelt, dass du nicht wüsstest was los wäre, als dich zwei Wachen abholen. Dein Gegenüber lächelt dich hilflos an als man Dich entfernt.

8-10: Als dein Gegenüber die Frage auf deine Eltern lenkt, genauer auf deine Mutter, greifst du in eine Mantelfalte und bläst den Manager mit einer Kugel aus einer Handfeuerwaffe um. Emotionslos erhebst du dich und verlässt das Konzerngebäude.

11+: „Vielen Dank für Ihre Kooperation! Alles in Ordnung.“ Versichert Dir der Mann im Anzug und lächelt freundlich, als du dich mit einem mulmigen Gefühl erhebst. Irritiert, aber erleichtert geholfen zu haben verlässt du den Raum und drückst dem nächsten Kollegen die Türklinke in die Hand.

*es empfiehlt sich diese Szenario im Font der Tyrell Corp. (Berthold Akzidenz Grotesk zu dokumentieren)

Der Gunner (PBTA)
Schadenswürfel: W10
Gesinnung
Gut: Verteidige jemanden schwächeren.
Neutral: Stelle deine Schießkunst eindrucksvoll zur Schau..
Böse: Töte einen wehrlosen oder kapitulierten Gegner.
Rasse
Ork: Wenn du mit jemandem trinkst, kannst du mit STA anstatt mit CHA *Verhandeln*.
Mensch: Einmal pro Kampf kannst du einen Schadenswurf wiederholen lassen. (Deinen oder den von jemand anderes)
Troll: Deine dicke Haut gewährt dir +1 Rüstung.
Grundspielzüge
Deckungsfeuer (+GES)
Wenn du Deckungsfeuer gibst, verbrauche 1 Ammo und wirf + GES
*Bei einer 10+, halte 3
*Bei einer 7-9, halte 1
Sobald sich jemand in dem Bereich bewegt auf den du das Deckungsfeuer schießt, kannst du gehaltene Punkte 1 zu 1 für folgende Optionen ausgeben:

- Verhindere den Angriff eines Gegners (du musst dich entscheiden das zu tun, bevor Schaden gewürfelt wurde)
- Öffne den Gegner einem Angriff durch einen Verbündeten, dieser erhält +1 auf den Angriff gegen den Gegner
- Erteile Schaden in Höhe deines Levels
- Zerstöre einen Gegenstand im Bereich deines Kugelhagels (z.B. eine Tür, Kisten, Tische, usw…)

Charakteristische Waffe
Dies ist deine Waffe. Es gibt viele ähnliche, aber dieses ist deine. Deine Waffe ist dein bester Freund. Sie ist dein Leben. Du musst sie meistern wie du dein Leben meistern musst. Deine Waffe ist ohne dich nutzlos. Ohne deine Waffe bist du nutzlos. Du musst deine Waffe richtig anwenden.
Wähle eine Waffe als Basis, alle haben 2 Gewicht::

- Scharfschützengewehr (Fern)
- Schrotflinte (Nah, Breiter Schuss)
- Sturmgewehr (Nah, Salvenfeuer)
- 2 Pistolen (Nah, Tarnbar)
- 2 SMGs (Nah, Salvenfeuer)
- Armbrust (Nah, Fern)

Wähle zwei Verbesserungen:

- Verstärkt. +1 Schaden, aber +1 Gewicht
- Hohlspitzgeschosse. +1 Schaden
- Panzerbrechende Geschosse. + 2 Durchdringung
- Smartlink-System. (WiFi Controlled)
- Riesig. Ergänze die Schlagworte Zerschmetternd und Schlagkräftig..
- Unterlaufmontage. Du kannst eine Lampe (Licht), ein Bajonett (Kurz) oder eine Schrotflinte (Breiter Schuss) montieren. Austauschbar.
- Wohlgefertigt. -1 Gewicht.
- Personalisiert. Deine Waffe wird über deinen Fingerabdruck aktiviert..
- Tarnbar. Camouflaged und Schallgedämpft.

Choose a look:

- Retro
- Futuristisch
- Kunstvoll
- Klobig
- Blutverschmiert

Gezielter Schuss (+GES)
Wenn du einen wehrlosen oder überraschten Gegner auf Reichweite angreifst kannst du entweder deinen normalen Schaden machen oder ein Körperteil nennen und + GES würfeln. Kopf ✴10+: Wie 7–9, plus deinen Schaden ✴7-9: Der Gegner tut nichts außer ein paar Momente vor sich hin zu sabbern..
Arme ✴10+: Wie 7–9, plus deinen Schaden ✴7-9: Der Gegner lässt alles fallen, was er in den Händen hält. Legs ✴10+: Wie 7-9, plus deinen Schaden ✴7-9: Der Gegner humpelt und bewegt sich langsam.
Sobald du eine Stufe von 2-10 erhältst, wähle einen dieser Spielzüge.
Gnadenlos
Wenn du schaden austeilst, erteile + 1W4 Schaden.
Rüstungsmeisterschaft
Wenn du deine Rüstung den Großteil des Schadens der dir zugefügt würde abfangen lässt, wird der Schaden vermieden, doch du musst dafür den Wert deiner Rüstung um 1 reduzieren. Der Rüstungswert wird jedes Mal reduziert wenn du dich so entscheidest. Wenn du den Gegenstand auf 0 Rüstung reduzierst, wird er zerstört.
Verbesserte Waffe
Wähle eine zusätzliche Verbesserung für deine Waffe.
Verbesserte Augen
Du kannst im Dunkeln sehen und wenn du während eines Kampfes wahrnimmst, nimm +1.
Taktiker
Wenn du dein taktisches Training im Kampf verwendest um dein Team zu unterstützen und es zu koordinieren, nehmen sie +1 Voraus, solange sie deinen Befehlen folgen.
Amateur der Klassenkombination
Du erhältst einen Spielzug von einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe als um eins niedriger, wenn du deinen Spielzug wählst.
Dermalbeschichtung
Eine Dünne Hülle schützendes Material wurde in deine Haut implantiert. Du erhältst +1 Rüstung.
Smart Weapon
Voraussetzung: Smartlink-System Verbesserung
Eine K.I. hat sich in deinem Smart-Link System eingenistet. Wenn du sie bittest zu helfen, würfle +CHA. ✴10+: Die K.I. erzählt dir etwas nützliches oder hackt etwas leichtes für dich. ✴7-9: Die K.I. erzählt dir etwas interessantes über die momentane Situation. ✴6 oder weniger: Die K.I. erzeugt eine Fehlfunktion in deiner Waffe
Modulare Waffe
Du kannst deine Waffe in kleine, unauffällige Teile zerlegen und sie innerhalb weniger Minuten wieder zusammen bauen.
Nicht berühren!
Requires: Personalisiert Verbesserung
Leute die deine Waffe berühren werden das schnell bereuen. Jeder der keinen Fingerabdruck mit dir teilt, bekommt elektrische Schocks beim Anfassen der Waffe.
Sobald du eine Stufe von 6-10 erhältst, wähle einen dieser Spielzüge.
Blutrünstig
Ersetzt: Gnadenlos
Wenn du Schaden austeilst, erteile +1d8 Schaden.
Rüstungsperfektion
Ersetzt: Rüstungsmeisterschaft
Wenn du deine Rüstung den Großteil des Schadens der dir zugefügt würde abfangen lässt, wird der Schaden vermieden und du erhältst +1 voraus gegen den Angreifer, doch du musst dafür den Wert deiner Rüstung oder deines Schildes (deine Wahl) um 1 reduzieren. Der Rüstungswert wird jedes Mal reduziert wenn du dich so entscheidest. Wenn du den Gegenstand auf 0 Rüstung reduzierst, wird er zerstört.
Plastikteile
Voraussetzung: Modulare Waffe
Du hast die meisten Teile deiner charakteristischen Waffe mit nicht-Metall Komponenten ersetzt, die nicht von Detektoren erfasst werden können.
Kenner der Klassenkombination
Voraussetzung: Amateur der Klassenkombination
Du erhältst einen Spielzug von einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe als um eins niedriger, wenn du deinen Spielzug wählst.
Dermapanzerung
Ersetzt: Dermalbeschichtung
Erhalte +2 Rüstung.
Überlegener Schütze
Wenn du Kugelhagel verwendest und du ein Würfelergebnis von 12+ hast, kannst du deinen Schaden austeilen und zusätzlich den nächsten Angriff eines Gegners vermeiden, deine Verbündeten beeindrucken oder einen Gegner entmutigen oder ängstigen.
Ein Auge für Waffen
Wenn du dir die Waffen eines Gegners ansiehst, frage den SL wie viel Schaden sie verursachen. Er muss wahrheitsgemäß antworten.
Ammo Bastler
Du kannst Ammo aus Roh-Materialien herstellen. Für gewöhnliche Kugeln kostet das den halben gewöhnlichen Ladenpreis der Munition.
Taktische Voraussicht
Voraussetzung: Taktiker
Du hast die Ware in den Kopf einsetzen lassen, die dich noch effizienter taktische Entscheidungen treffen lässt. Du kannst Anweisungen an alle deine Verbündeten gleichzeitig geben, insofern sie eine Möglichkeit haben diese zu empfangen (z.B.: Data jack, Heads up display, usw..)
Credits:
Autoren: Sebastian Schulz, Felix Thoma
Die Gunner-Klasse basiert auf verschiedenen Dungeon World Klassen und ist eine Portierung auf Cyberpunk Settings.

INFOCOMP Data Security Challenge 2020

Wetlauf gegen die Zeit

Hacker Wettberwerb gestartet

Inzwischen zum 8. Mal versuchen Hacker bei der jährlichen IDSC codierte Daten aus der Datenfestung der Challenge zu entschlüsseln und die Informationen bei INFOCOMP hochzuladen. Jeder, der die Informationen uploaded ist ein Sieger und er wird in eine öffentliche Siegerliste eingetragen. Wer es schneller schafft, erhält mehr Preisgeld. Wie jedes Jahr locken neben Ruhm und dem attraktiven Preisgeld auch die Möglichkeit von INFOCOMP rekrutiert zu werden.

Night City, 04.01.20120, 0 Uhr, von Celine “M4d0nn4“ Donegal

Maria Gonzales, eine Freundin eines Charakters ruft diesen um 11 Uhr morgens ganz verzweifelt an. Ihr Bruder Ruben, ein Netrunner mit dem Handle Ph03nyx, hat an der IDSC teilgenommen und ist nun seit über 10 Stunden in der Matrix. Er bewegt sich nicht und ist wie tot. Normalerweise loggt er sich immer, wenn er kann, aus, sobald seine Schwester da ist. Er hat in seinem Deck einen automatischen Logoff nach einer bestimmten Zeit eingestellt. Jetzt verbleiben den Charakteren noch 4 Stunden, bis sein Geist in der Matrix automatisch von seinem Körper getrennt werden wird.

Das Nest des Ph03nyx

Die Wohnung in einem besetzten Haus mit illegalen Strom- und Matrixzugang ist unaufgeräumt und Pizzakartons stapeln sich. Die einzigen interessanten Sachen sind neben Rubens Deck ein älteres Deck, ein Trodenpaar, sein Smartphone und eine Videokamera.

Durch seine Augen blicken

Durch die Troden blickt man auf eine Milchglaswand um Rubens Icon, einen Phoenix. Durch diese Wand kann man verschwommen einen Raum in der Matrix sehen.

Was ist wirklich passiert

Cesar Zero, ein Netrunner hatte mit Ph03nyx böse Streit. Seine Teilnahme am IDSC nutzte er nicht nur für seine Rache an Ph03nyx, sondern auch als Testlauf für seine neueste selbstgeschriebene Programmkombination namens MS. Diese Programmkombination paralysiert den den Netrunner und hindert ihn dauerhaft am Ausloggen. Cesar hat MS mehrfach in die Datenfestung der Challenge hinzugefügt und es als Datenwand getarnt. Nach Rubens Tod plant er, MS an Konzerne zu verkaufen.

U.a. mögliche Lösungsmöglichkeiten
Trodenbilder

Durch die Bilder kann Ph03nyx in einem Netrun in der Datenfestung gefunden werden. Ein Angriff auf die Datenwandtarnung aktiviert alle Sicherheitsprogramme in der Daten-festung.

Mit der Videokamera aufgenommene Trodenbilder können an Medien oder INFOCOMP geschickt werden. Durch die Veröffentlichung oder durch gutes Überzeugen geht INFOCOMP der Sache nach und befreit Ph03nyx.

Passiver Netrun

Die Charaktere recherieren die physische Adresse der Rechner der Challenge und brechen dort ein. Sie bauen die Festplatte, auf der Ph03nyx festgehalten wird, mit konstanten Matrixzugang und Stromzufuhr aus und bringen sie zu einem Netrunner. Nacheinander werden alle anderen Programme auf der Platte und als letztes MS gelöscht. Dann kann Rubens Geist in seinen Körper zurückkehren.

Social Engineering

Durch die E-Mails in Rubens Smartphone können die Charaktere von seinem Streit mit Cesar Zero erfahren. Cesar Zero wird seit zwei Tagen in der Gewinnerliste geführt. Beinarbeit führt zu seinem realen Namen und seinem Wohnort. Er lebt mit einer Gang zusammen, die ihn schützt.

Weitere Schwierigkeiten

Der Stormanbieter will den illegalen Stromanschluss abschalten. Der Telekommunikationsanbieter will den illegalen Matrixzugang stilllegen.

© Screamsheet Template: R. Talsorian Games, Inc.   © Text: yennico@hotmail.de

Herbst

WINTER OPC
ONE PAGE CONTEST
2019

Heldenherbst

Ein Beitrag von Felix Leder und Patricia Limberger zum Thema ***„Herbst"*** *des* ***Winter One Page Contest 2019***

Dieses Spiel steht unter CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz
Vielen Dank für's Testen an die ***Game's Afoot*** **Boardgame-Crew**!

Heldenherbst ist ein Erzählspiel, in dem sich eine Gruppe ehemaliger Abenteurer an ihre einstigen Heldentaten erinnert. Ihr verkörpert diese gealterten Helden, die sich zur Ruhe gesetzt haben und an gemeinsamen Abenden in der Taverne in vergangenen Zeiten voller Abenteuer und heroischer Taten schwelgen.
Doch manchmal scheint die Erinnerung zu trügen: Hin und wieder fallen einem Helden Dinge ein, die der Rest der Gruppe ganz anders im Gedächtnis hatte…

Es gibt keinen Spielleiter, sondern ihr wechselt euch als Erzähler ab. Benötigt werden lediglich **ein einziger sechsseitiger Würfel** und eventuell etwas **zum Schreiben**.

Heldenerschaffung

Zunächst erschafft jeder von euch einen der **Helden**, die auf ihr bewegtes Leben zurückblicken. Hierzu wählt ihr einen der folgenden klassischen Archetypen, lasst die Würfel entscheiden oder denkt euch selbst etwas aus. Gebt eurem Helden einen klangvollen Namen, gerne auch mit Ehrentiteln und dergleichen.

Stellt euch kurz gegenseitig vor. Eigentlich kennt ihr euch ja schon eine Ewigkeit, aber sicher ist sicher…

Heldentabellen

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀ ⚁	Schmied	Barbar	Krieger	Ritter	Duellant	Kampfmagier
⚂ ⚃	Schurke	Assassine	Waldläufer	Mönch	Kleriker	Paladin
⚄ ⚅	Barde	Gelehrter	Alchemist	Druide	Hexenmeister	Magier

⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
Halbling	Zwerg	Halbork	Mensch	Halbelf	Elf

Erinnerungen

Einigt euch vorab darauf, wie viele Erinnerungen ihr spielen möchtet. Eine **Erinnerung** umfasst dabei ein Abenteuer eurer Heldentruppe. Bestimmt zufällig den ersten Erzähler, der den Würfel erhält und auf jeder der 3 Erinnerungstabellen würfelt. Die erwürfelten Elemente sollten im Verlauf der Erinnerung eine Rolle spielen. Sie müssen aber nicht unbedingt schon in der Ausgangssituation vorkommen.
Dreht den Würfel auf die ⚅ und beginnt die Erinnerung: *„Erinnert ihr euch noch an damals, als …"*

Als **Erzähler** beschreibst du die Ereignisse aus deiner Sicht, erzählst Geschichten voller wilder Auseinandersetzungen, mächtiger Magie und (toll)kühner Taten und versuchst natürlich, den eigenen Anteil daran besonders hervorzuheben. Ziel ist aber nicht, dass dein Held am Ende am besten dasteht. Vielmehr geht es darum, dass ihr euch gemeinsam an die bewegte Geschichte eurer illustren Heldentruppe „erinnert" und zusammen eine gute Zeit habt. Andere dürfen Ideen beisteuern (*„Genau, es waren mindestens 50!"*), aber so lange du den Würfel hast, bist **du** der Erzähler.

Möchte ein anderer Held eingreifen, da er sich in entscheidenden Punkten anders an die vergangenen Abenteuer erinnert (*„Neeeee, das war doch ganz anders!"*), nimmt er dir den Würfel weg. Er dreht ihn eine Augenzahl niedriger und wird neuer Erzähler.

Sollte dir nichts mehr einfallen, kannst du den Würfel auch selbst an einen beliebigen anderen Helden weitergeben (*„Wie war das nochmal?"*), der die Augenzahl um 1 herunterdreht und neuer Erzähler wird. Der Held, der Erzähler wird, wenn die Augenzahl von ⚀ auf 0 gedreht werden müsste, bringt die Erinnerung zu einem glorreichen (*?*) Ende.

Für längere und noch epischere Erinnerungen könnt ihr statt eines sechseitigen Würfels natürlich auch einen Würfel mit mehr Seiten nehmen.

Wohlan, erinnert ihr euch eigentlich noch daran, als...

Auf der Suche nach Hintergrundmusik?

Erinnerungstabelle 1: Orte

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Heimatdorf	Händlerkarawane	Graslandebenen	Frostiges Hochland	Gauklermarkt von …	Hauptstadt des Reiches
⚁	Dämmerwald	Sturmgipfel	Dschungel der Verdammten	Lichtung der …	Einsamer Turm	Elfenhain
⚂	Hafen von …	Eismeer	Grausee	Unerforschte Gewässer	Fliegende Inseln	Versunkene Lande
⚃	Fernes Königreich	Ödnis	Wüstensiedlung	Ruinen der Älteren	Oase von …	Himmlische Reiche
⚄	Wilde Grenzlande	Vulkanklüfte	Aschewüste	Sumpfmarschen	Ewige Festung der …	Höllische Reiche
⚅	Außenposten	Katakomben von …	Dunkles Schloss	Vergessene Minen	Unterirdische Metropole	Drachenhort

Erinnerungstabelle 2: Widersacher

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Wütender Mob	Wahnsinnige Kultisten	Feindliche Söldner	Hasserfüllte Barbaren	Schwarzer Ritter	Verrückter Zauberer …
⚁	Jagendes Wolfsrudel	Heimtückische Riesenspinne	Wilde Tiermenschen	Verschlagene Schlangenmenschen	Todbringender Basilisk	Imposanter Riese …
⚂	Plündernde Goblins	Brandschatzende Orks	Streitsuchende Oger	Ekelhafter Troll	Uralter Baummensch	Ork Kriegsherr …
⚃	Schlurfende Zombies	Skelettierte Armee	Ruhelose Geister	Rachsüchtige Banshee	Dunkler Lich	Blutdurstiger Vampirlord …
⚄	Hinterhältige Wühlhaie	Unbeschreiblicher Horror	Düstere Spinnenmenschen	Doppelgänger	Dämonischer Champion	Entfesselter Erzdämon …
⚅	Unkontrollierbarer Golem	Gallertartiger Blob	Eindrucksvolles Elementar	Fehlgeleiteter Engel	Gelangweilte Sphinx	Ehrwürdiger Drache …

Erinnerungstabelle 3: Schätze

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Eine Runde Heiltränke	Runensteine	Magische Schriftrolle	Magieschutz Elixier	Wurmstichiges Grimoire	Tinktur des ewigen Lebens
⚁	Handschuhe des Fingerspitzengefühls	Gürtel der Tapferkeit	Stiefel der Eile	Beinkleid der Betörung	Umhang der Leichtigkeit	Robe der Tarnung
⚂	Nie endendes Licht	Nimmervoller Beutel	Glückspendender Talisman	Spiegel der Wahrheit	Zauberstab des Erzmagiers	Kartenspiel des Schicksals
⚃	Abschirmender Schild	Undurchdringliche Panzerhandschuhe	Helm der Weitsicht	Magisches Kettenhemd	Geflügelte Schulterplatten	Himmelgeschmiedetes Rüstzeug
⚄	Axt des Kampfes	Immervoller Köcher	Elfenbogen	Gesegneter Streitkolben	Lanze der Gerechigkeit	Magisches Flammenschwert
⚅	Truhe voller Gold	Uraltes Erbstück	Magischer Ring	Magisches Amulett	Verschollener Prachtstein	Der Schatz eines Drachen

Heldenherbst

Ein Beitrag von Felix Leder und Patricia Limberger
*zum Thema **„Herbst“** des **Winter One Page Contest 2019***

Dieses Spiel steht unter CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz
Vielen Dank für's Testen an die ***Game's Afoot* Boardgame-Crew**!

Heldenherbst ist ein Erzählspiel, in dem sich eine Gruppe ehemaliger Abenteurer an ihre einstigen Heldentaten erinnert. Ihr verkörpert diese gealterten Helden, die sich zur Ruhe gesetzt haben und an gemeinsamen Abenden in der Taverne in vergangenen Zeiten voller Abenteuer und heroischer Taten schwelgen.
Doch manchmal scheint die Erinnerung zu trügen: Hin und wieder fallen einem Helden Dinge ein, die der Rest der Gruppe ganz anders im Gedächtnis hatte…

Es gibt keinen Spielleiter, sondern ihr wechselt euch als Erzähler ab. Benötigt werden lediglich **ein einziger sechsseitiger Würfel** und eventuell etwas **zum Schreiben**.

Heldenerschaffung

Zunächst erschafft jeder von euch einen der **Helden**, die auf ihr bewegtes Leben zurückblicken. Hierzu wählt ihr einen der folgenden klassischen Archetypen, lasst die Würfel entscheiden oder denkt euch selbst etwas aus. Gebt eurem Helden einen klangvollen Namen, gerne auch mit Ehrentiteln und dergleichen.

Stellt euch kurz gegenseitig vor. Eigentlich kennt ihr euch ja schon eine Ewigkeit, aber sicher ist sicher…

Heldentabellen

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀ ⚁	Schmied	Barbar	Krieger	Ritter	Duellant	Kampfmagier
⚂ ⚃	Schurke	Assassine	Waldläufer	Mönch	Kleriker	Paladin
⚄ ⚅	Barde	Gelehrter	Alchemist	Druide	Hexenmeister	Magier

⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
Halbling	Zwerg	Halbork	Mensch	Halbelf	Elf

Erinnerungen

Einigt euch vorab darauf, wie viele Erinnerungen ihr spielen möchtet. Eine **Erinnerung** umfasst dabei ein Abenteuer eurer Heldentruppe. Bestimmt zufällig den ersten Erzähler, der den Würfel erhält und auf jeder der 3 Erinnerungstabellen würfelt. Die erwürfelten Elemente sollten im Verlauf der Erinnerung eine Rolle spielen. Sie müssen aber nicht unbedingt schon in der Ausgangssituation vorkommen.
Dreht den Würfel auf die ⚅ und beginnt die Erinnerung: *„Erinnert ihr euch noch an damals, als …“*

Als **Erzähler** beschreibst du die Ereignisse aus deiner Sicht, erzählst Geschichten voller wilder Auseinandersetzungen, mächtiger Magie und (toll)kühner Taten und versuchst natürlich, den eigenen Anteil daran besonders hervorzuheben. Ziel ist aber nicht, dass dein Held am Ende am besten dasteht. Vielmehr geht es darum, dass ihr euch gemeinsam an die bewegte Geschichte eurer illustren Heldentruppe „erinnert“ und zusammen eine gute Zeit habt. Andere dürfen Ideen beisteuern (*„Genau, es waren mindestens 50!“*), aber so lange du den Würfel hast, bist **du** der Erzähler.

Möchte ein anderer Held eingreifen, da er sich in entscheidenden Punkten anders an die vergangenen Abenteuer erinnert (*„Neeeee, das war doch ganz anders!“*), nimmt er dir den Würfel weg. Er dreht ihn eine Augenzahl niedriger und wird neuer Erzähler.

Sollte dir nichts mehr einfallen, kannst du den Würfel auch selbst an einen beliebigen anderen Helden weitergeben (*„Wie war das nochmal?“*), der die Augenzahl um 1 herunterdreht und neuer Erzähler wird. Der Held, der Erzähler wird, wenn die Augenzahl von ⚀ auf 0 gedreht werden müsste, bringt die Erinnerung zu einem glorreichen (*?*) Ende.

Für längere und noch epischere Erinnerungen könnt ihr statt eines sechseitigen Würfels natürlich auch einen Würfel mit mehr Seiten nehmen.

Wohlan, erinnert ihr euch eigentlich noch daran, als...

Auf der Suche nach Hintergrundmusik?

Erinnerungstabelle 1: Orte

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Heimatdorf	Händlerkarawane	Graslandebenen	Frostiges Hochland	Gauklermarkt von …	Hauptstadt des Reiches
⚁	Dämmerwald	Sturmgipfel	Dschungel der Verdammten	Lichtung der …	Einsamer Turm	Elfenhain
⚂	Hafen von …	Eismeer	Grausee	Unerforschte Gewässer	Fliegende Inseln	Versunkene Lande
⚃	Fernes Königreich	Ödnis	Wüstensiedlung	Ruinen der Älteren	Oase von …	Himmlische Reiche
⚄	Wilde Grenzlande	Vulkanklüfte	Aschewüste	Sumpfmarschen	Ewige Festung der …	Höllische Reiche
⚅	Außenposten	Katakomben von …	Dunkles Schloss	Vergessene Minen	Unterirdische Metropole	Drachenhort

Erinnerungstabelle 2: Widersacher

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Wütender Mob	Wahnsinnige Kultisten	Feindliche Söldner	Hasserfüllte Barbaren	Schwarzer Ritter	Verrückter Zauberer …
⚁	Jagendes Wolfsrudel	Heimtückische Riesenspinne	Wilde Tiermenschen	Verschlagene Schlangenmenschen	Todbringender Basilisk	Imposanter Riese …
⚂	Plündernde Goblins	Brandschatzende Orks	Streitsuchende Oger	Ekelhafter Troll	Uralter Baummensch	Ork Kriegsherr …
⚃	Schlurfende Zombies	Skelettierte Armee	Ruhelose Geister	Rachsüchtige Banshee	Dunkler Lich	Blutdurstiger Vampirlord …
⚄	Hinterhältige Wühlhaie	Unbeschreiblicher Horror	Düstere Spinnenmenschen	Doppelgänger	Dämonischer Champion	Entfesselter Erzdämon …
⚅	Unkontrollierbarer Golem	Gallertartiger Blob	Eindrucksvolles Elementar	Fehlgeleiteter Engel	Gelangweilte Sphinx	Ehrwürdiger Drache …

Erinnerungstabelle 3: Schätze

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Eine Runde Heiltränke	Runensteine	Magische Schriftrolle	Magieschutz Elixier	Wurmstichiges Grimoire	Tinktur des ewigen Lebens
⚁	Handschuhe des Fingerspitzengefühls	Gürtel der Tapferkeit	Stiefel der Eile	Beinkleid der Betörung	Umhang der Leichtigkeit	Robe der Tarnung
⚂	Nie endendes Licht	Nimmervoller Beutel	Glückspendender Talisman	Spiegel der Wahrheit	Zauberstab des Erzmagiers	Kartenspiel des Schicksals
⚃	Abschirmender Schild	Undurchdringliche Panzerhandschuhe	Helm der Weitsicht	Magisches Kettenhemd	Geflügelte Schulterplatten	Himmelgeschmiedetes Rüstzeug
⚄	Axt des Kampfes	Immervoller Köcher	Elfenbogen	Gesegneter Streitkolben	Lanze der Gerechtigkeit	Magisches Flammenschwert
⚅	Truhe voller Gold	Uraltes Erbstück	Magischer Ring	Magisches Amulett	Verschollener Prachtstein	Der Schatz eines Drachen

Geh nicht in den Königsforst

Ein rheinländisches Szenario für das Erzählspiel „Geh nicht in den Winterwald“, verfasst von Marius von der Forst zum Thema „Herbst“

Die Spinneiche im Königsforst

In der Nähe von Bensberg stand einst eine große Eiche im Königsforst. Der Baum hatte einen solchen Umfang, daß bequem drei Schuster ihre Werkstätte in dem Baum hätten einrichten können.

Weit und breit im Land war der Baum bekannt. In dieser riesigen Eiche saß manchmal an warmen Sommertagen ein altes Weib mit seinem Spinnrad. Die Alte hatte es sich auf den mittleren, breiten Ästen gut eingerichtet und ließ ihr Rad schnurren. Besonders häufig tauchte die Spinnerin im Mai auf. Wanderer oder Bauern, die auf den einsamen Wegen des Königsforstes zu der Eiche fanden, hörten das Schnurren und blickten in den Baum. Mit flinken Händen wußte die Frau mit Stichel und Garn umzugehen, doch die vorbeikommenden Leute ließen sie in Ruhe. Waren sie jedoch in ihrem Heim angekommen, berichteten sie über die sonderbare Erscheinung in der Eiche. Die Alte war nach alter Sitte angezogen, sie trug eine Tracht, wie es in der Umgebung vor vielen Jahren einmal üblich gewesen war. Anstelle einer Kopfhaube, wie es damals bei den Bauern Brauch war, trug sie jedoch keine Kopfbedeckung. Ihr silberweißes Haar fiel ihr lose bis auf den Rücken. Zu ihren Füßen saß auf einem der unteren Äste eine stattliche, schwarze Katze, die zufrieden in der Sonne schnurrte. Für den Betrachter war es schwer zu unterscheiden, wer lauter schnurrte, die Katze oder das Spinnrad. An warmen Tagen saß die Frau unaufhörlich im Baum und spann das feinste Garn, ohne aufzublicken, und es schien, als ob sie von den vorbeikommenden Menschen keine Kenntnis nahm. Blieben die Leute jedoch zu lange stehen oder gafften sie gar zu neugierig, warf die Alte ihnen einen Rest des Gesponnenen zu, der wie eine Klette an ihrem Rock haftete. Nur durch Herausschneiden des Stoffes war die Hexenklette wieder zu entfernen.

Die Spinneiche im Königsforst hatte das Schicksal der Hexen zu teilen. Landein, landaus wurden die Hexen verfolgt, und die meisten wurden auf einem Scheiterhaufen verbrannt. In Flammen ging auch die Spinneiche auf. Der Baum wurde über die Jahrhunderte von innen hohl, und eines Tages hatten sich Wespen darin angesiedelt. Nun waren die Wespen beim Landvolk nicht sehr beliebt, vor allem deshalb, weil sie auch das Vieh auf den Weiden belästigten. So kam es, daß einige junge Burschen, die als Viehhüter für ihre Familien tätig waren, das Wespennest ausräuchern wollten. Die Burschen schleppten Strohbündel herbei und steckten sie in den hohlen Baum. Dann wurde das Stroh angezündet, und im Nu schlugen die Flammen an der alten Eiche empor. Der Baum brannte lichterloh wie eine Fackel. Tag und Nacht lag der Feuerschein über dem Königsforst. Mit einem schweren Seufzer brach der Baumriese schließlich zusammen. In der Feuersbrunst aber wurde von dem herbeilaufenden Landvolk die alte Spinnerin gesehen, wie sie samt Spinnrad und Katze in den Rauchwolken verschwand.

Bei diesem Szenario versuchen die Spiel-Charaktere, ein „Monstrum“ im Königsforst (östlich von Köln) zu vernichten. Das Szenario basiert auf dem rheinländischen Märchen „Die Spinneiche im Königsforst“ (s. links). Das Geschehen kann bei Belieben auch in andere Ecken Mitteleuropas verlagert werden.

Hintergrund

Herbst 1666 im rechtsrheinischen Dorf Kule (der heutige Ortsteil Vürfelser Kaule in Refrath, Bergisch Gladbach). Nach dem 30-jährigen Krieg sowie einem jahrelangen Erbfolgestreit schien im Herzogtum Berg wieder Ruhe einzukehren. Doch eine frühe Kälte zog über das Land – und selbst ein heftiges Gewitter brachte nur wenig Regen. Da geschah es, dass eines Herbstmorgens Schmitzens Marie aus dem nebelverhangenen Königsforst gestürmt kam. Sie war früh in den mächtigen Wald gezogen, um Waldpilze zu sammeln. Doch blutüberströmt und angsterfüllt fiel sie am Dorfrand zusammen. Erst in der warmen Stube ihrer Familie konnte man ihr Worte wie „Monstrum“, „Krallen“ und „Mäusejagd“ entlocken. Unter panischem Geschrei bäumte sich das Mädchen auf – bevor es für ewig in Gottes Arme sank. Spätestens der alte Määtes rief alle Mutigen – unabhängig ob Mann oder Frau – auf, das zur Strecke zu bringen, was Maries Leben auf dem Gewissen hatte. „Bevor noch weitere Unschuldige ihr Leben lassen müssen.“

Charaktere

Mögliche Motive der Spiel-Charaktere: Verbundenheit (Verwandte oder Freunde Maries), Ehre (Wundarzt, Küster oder Lehrer) oder schlichtweg Mut (Holzfäller oder Jäger).

Szenen

In den Wald
Noch vor Mittag marschierten die Mutigen unter der Führung Määtes in den Königsforst *(Kälte-Marker)*. Der Wald war kalt und nebelig, die Bäume hatten die letzte Farbe verloren und gelb und braun breitete sich das knirschende Laub über dem Waldboden aus. Feine Spinnweben hingen zwischen den Bäumen.

Das ewige Schnurren
Mit der Zeit vernahmen die Ersten ein leises Schnurren *(Würfelprobe)*. Vor allem Määtes erschrak das sonderbare Geräusch. Bei einer Rast begann er, die Geschichte von der Spinneiche zu erzählen (s. links). Er verriet aber, dass dies mehr als nur ein Märchen sei: Er selbst war damals – vor mehr als 50 Jahren – dabei gewesen. Und hatte die alte Spinneiche mit angesteckt *(Kälte-Marker für jeden Zuhörer)*.

Der Sumpf
Nach und nach wurden die Schatten länger und der Boden matschiger. Määtes beschrieb im Gehen, wo die Spinneiche zu finden wäre. Doch er war so sehr in Gedanken verloren, dass er im Nu unter Schreien im sumpfigen Waldboden versank. Jede Hilfe kam zu spät! Wer nicht schnell genug war *(Probe)*, kam nur mit Mühe (und voller Schlamm) wieder aus dem tückischen Sumpf heraus *(Kälte-Marker)*.

Die Kastanienmännchen
Die letzten Sonnenstrahlen! Sollte es trotzdem weitergehen? (Wenn ja: *Kälte-Marker* aufgrund der Müdigkeit.) Oder lieber rasten? In letztem Fall: Sobald es dunkel wurde, krabbelten dicke Käfer an den Charakteren herum. Im Lichtschein sah man aber, dass es lebendig gewordene Kastanien waren – mit kugeligen Spinnenaugen, dornigen Beinchen und gezackten Mäulern. Wer nicht geschickt genug war *(Probe)*, wurde von den kleinen Wesen gebissen *(Kälte-Marker pro Biss)*. Weiteren Angriffen konnte man entgehen, wenn man die Raststelle verließ bzw. wechselte.

Das Monstrum
Sobald es weiterging, wurden die Spinnennetze zwischen den Bäumen immer zahlreicher und dichter *(Probe auf Geschicklichkeit)*. Und das Schnurren wurde immer lauter. Plötzlich fauchte ein riesiges Monstrum die Gruppe an: ein schwarzer Kater, mehrere Meter lang, der sich auf den ersten Charakter stürzte. Es halfen Flucht oder ein Waffenangriff *(jeweils Probe)*, um den Krallen der Bestie *(jedes Mal einen Kälte-Marker)* zu entgehen. Wurde der Kater erfolgreich verletzt oder war man ausreichend weit entfernt, verschwand das Tier im Nebel.

Die Spinneiche
Je näher man der alten Eiche kam, desto dichter wurde der Nebel. Wer eine gute Nase hatte *(Probe)*, erkannte, dass vor allem Rauch die Sicht vernebelte. Neben einem leisen Bachlauf, auf einer düsteren, leblosen Lichtung fand die Gruppe die verkohlten Überreste der mächtigen Spinneiche. Erstaunlich war, dass sie wieder – oder immer noch? – glühte. (In Wahrheit wurde der ausgebrannte Baum vom Gewitter neulich angesteckt.) Hinter dem Baum trat plötzlich die nebelhafte Geistergestalt einer alten Frau hervor. Wütend schwebte sie auf den ersten Störenfried zu. Berührte Sie jemanden oder traf eine ihrer geworfenen „Hexenkletten“ die bloße Haut *(jeweils Probe auf Ausweichen oder Parieren)*, verletzte dies den Charakter *(jedes Mal ein Kälte-Marker)*. Man konnte dem Spuk ein Ende bereiten, wenn man die Glut in der Eiche löschte (z. B. mit Wasser aus dem Bach oder den Vorräten). Alternativ ließ sich der Fluch auch aufheben, wenn man drei erfolgreiche Waffenangriffe *(Proben)* auf den Geist zusammenbekam. Mit einem erleichterten Seufzen löste sich dann die Geistererscheinung auf und der Nebel lichtete sich. Der Königsforst war von nun an wieder frei von monströsen Spinnweben, von gefährlichen Kastanienwesen und von dem bestialischen Kater.

© Marius von der Forst, Köln im Dezember 2019

Das Märchen stammt aus: „Hexenball im Königsforst – Märchen und Sagen aus dem Rechtsrheinischen“, Georg Giesing [Herausgeber], Köln, 1986 – unter freundlicher Genehmigung des J. P. Bachem Verlags.

„Geh nicht in den Winterwald“ ist Copyright © 2011-2018 by Red Moon Medicine Show. All rights reserved. Deutsche Ausgabe vom System Matters Verlag unter Lizenz von Red Moon Medicine Show, 2018.

Der Kürbismarkt

Ein Schauplatz für „Beyond the Wall“
als Beitrag zur OPC-Kategorie „Herbst“
von André „Seanchui“ Frenzer

Wenn der Herbst Einzug im Land hält, die Blätter verfärbt und von den Bäumen fegt und die Bauern die Ernte einholen, findet in der großen Stadt unweit des Dorfes der Kürbismarkt statt. Nicht nur bieten hier die Bauern der umliegenden Gehöfte ihre Waren feil. Auch allerhand fahrendes Volk findet sich in der Stadt ein, um den Besuchern einen unvergesslichen Tag zu bescheren.



Hintergrund

Der Kürbismarkt ist die letzte große Feierlichkeit in der Stadt, ehe der Winter sein weißes Kleid auf das Umland legt. Es ist die letzte Gelegenheit für die Bewohner und die Gäste aus den umliegenden Dörfern und Gehöften, sich den Freuden und Genüssen verschwenderischen Tuns hinzugeben, bevor der kalte Frost seinen Tribut fordert und die Familiengemeinschaften sich frierend vor den Kaminfeuern versammeln lässt. Daher ist der Kürbismarkt viel mehr als nur die Gelegenheit für Bauern, Überschüsse ihrer Ernte zu verkaufen. Nein, der Kürbismarkt ist ein Volksfest, das allerlei Kurzweil zu bieten vermag.

Fahrendes Volk

Der Kürbismarkt zieht allerhand fahrendes Volk an, dass auf dem Markt seine Dienstleistungen oder Darbietungen feilbietet. Gaukler und Artisten, Bühnenzauberer, reisende Apotheker, Kuriositätenkabinette oder Sänger bieten Zerstreuung, während Schmiede, Schreiner oder Uhrmacher die Erzeugnisse ihres Handwerks anbieten:

1W6	Attraktionen auf dem Kürbismarkt
1	Gundar, der größte Zwerg der Welt. Ein Betrüger, dem echte Zwerge leicht auf die Schliche kommen können.
2	Mordred, der Magier. Ein Scharlatan, der sich in erster Linie auf geschickten Taschendiebstahl versteht, während er mit Kartentricks seine Opfer ablenkt.
3	Die alte Yell. Eine blinde Wahrsagerin, die sich auf das Lesen von Handlinien versteht.
4	Venkath, der Uhrmacher. Bietet eine Auswahl faszinierender Uhrwerkspielereien wie die Uhrwerk-Eule oder das Zahnradschloss an.
5	Die Yig-Zwillinge. Schlangentänzerinnen von betörender Schönheit. Ihre Schlangen sind gefangene Feen, deren wahre Namen die Yig-Schwestern kennen.
6	Thalus, der Schmied. Seine Rüstungen sind von außerordentlicher Kunstfertigkeit (und erhöhen die RK um +1 im Vergleich zu ihrem jeweiligen Typ).

Die Magier

Neben den Scharlatanen und Bühnenzauberern, die der Jahrmarkt anzieht wie die Motten das Licht, besucht auch in jedem Jahr eine Delegation der Akademie der magischen Künste aus der fernen Hauptstadt des Reiches den Kürbismarkt. Hier beobachten sie die jungen Burschen der Bauern und Städter, um potentielle Kandidaten für ihre Reihen ausfindig zu machen. Bei dem Versuch, einen vielversprechenden Schüler für sich zu gewinnen, gehen die Magier nicht immer mit sanften Methoden vor. Schon mancher Dorfbursche fand sich am Morgen nach dem Kürbisfest gefesselt und geknebelt auf dem Wagen der Magier wieder, weil er ihr freundliches Angebot abgelehnt hatte. Man sagt, gerade diese Entführten würden später zu den machtvollsten Mitgliedern ihrer Zunft.

Kürbisschnaps

Eine der begehrtesten Handelswaren auf dem Kürbismarkt ist Kürbisschnaps in allen erdenklichen Variationen. Die Brauer dieser besonderen Köstlichkeit überbieten sich gegenseitig darin, die exotischste Variante dieses Getränks herzustellen und experimentieren mit unterschiedlichsten Zutaten, um ihrem Angebot die besondere Note zu verpassen. Dabei schießt natürlich auch der eine oder andere versehentlich über das Ziel hinaus:

1W6	Farbe	Geschmack	Eigenschaft
1	rot	süß	klebrig
2	gelb	sauer	dampft
3	grün	bitter	kocht
4	blau	herb	eiskalt
5	klar	geschmacklos	stinkt
6	braun	wie Galle	zähflüssig

Der Kürbisgeist

Während des Kürbismarktes geht der Kürbisgeist in der Stadt um. Hierbei handelt es sich um eine verkleidete Gestalt, die die Besucher neckt, hin und wieder eine Kleinigkeit stiehlt um sie dem erzürnten Besitzer später wieder zurückzugeben oder einer allzu strengen Stadtwache einen Streich spielt. Der Kürbismarkt endet alljährlich mit der großen Jagd auf den Kürbisgeist und dem anschließenden Verbrennen des Kostüms. Dieses Spektakel zieht vor allem die halbstarken Jugendlichen an, welche den Kürbisgeist durch die Gassen der Stadt hetzen. Gelingt es einmal nicht, den Kürbisgeist zu stellen, so gilt das als schlechtes Omen für den kommenden Winter. Kein Wunder also, dass sich der Verkleidete nur zu gerne fangen lässt.

1W6	Hindernisse auf der Jagd nach dem Kürbisgeist
1	Eine Sackgasse! Wohin ist der Geist verschwunden?
2	Das Pferd eines Obsthändlers geht durch!
3	Der Kürbisgeist springt auf einen nicht vertäuten Kahn und ist nun auf dem Fluss auf der Flucht.
4	Die Achse eines Ochsenkarrens bricht und der Inhalt des Wagens rollt auf die Straße.
5	Betrunkene Zwerge veranstalten ihre eigene Jagd auf einen Betrüger, der sich als Zwerg ausgeben wollte.
6	Ein ausgeschütteter Waschzuber verwandelt die Straße in eine rutschige Piste.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE: Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

<u>Herbst – Tod im Laub</u>

Auch dieses Jahr hat sich eine illustre Gesellschaft in Redfall Hall eingefunden. Eine Einladung von Sir Edward Norton zur traditionellen Fuchsjagd Anfang November sagt man auch schwerlich ab. Es wird ein vergnüglicher Abend. Am nächsten Morgen liegt leichter Nebel noch über den Feldern, während sich die Jagdgesellschaft bereit macht. Die Pferde schnauben weiße Wolken, die Hunde können ihre Aufregung kaum zügeln, als ein Hund plötzlich beim Blätterhaufen neben der Ausfahrt anschlägt und zu scharren anfängt. Anfängliche Verwirrung und Belustigung weichen Erschrecken als beim inspizieren desselbigen die Leiche des Gärtners des Hauses zum Vorschein kommt. Ermordet.
Es gibt viele Fragen zu klären und viele Geheimnisse aufzudecken für die gewieften Ermittler in diesem Fall.

Hier einige Beispielgäste und das Personal mit Kurzcharakteristika und Geheimnissen. Sie sind bewusst offen gehalten:
Sir Edward Norton, Gastgeber, 29J, jovialer Lebemann, seit kurzem quält ihn jedoch immer wieder ein schrecklicher Husten.
Sir Benjamin u. Lady Jane Williams, Gästepaar, 29J und 26J, Er ist der beste Freund des Gastgebers, sie war früher kurz mit Edward verlobt bevor sie Benjamin ehelichte. Jane ist schön, aber kränklich und ein wenig in sich zurückgezogen, zudem schlafwandelt sie nachts, was bisher nicht einmal ihr Ehemann weiß.
Samantha Roberts, Gast, 24J, Janes jüngere Schwester und ihr komplettes Gegenstück. Sie reiste als ihre Begleitung an, aber eigentlich will sie nur eine gute Figur vor Edward abgeben, den sie verehrt. Zu ihrem Leidwesen hat er bisher noch keine Augen für sie. Am vergangenen Tag war sie viel draußen.
Reece Taylor, Gast, 28J, Sir Norton brachte ihn von seinem letzten Aufenthalt in London mit. Dort verbrachten die beiden wohl eine geraume Zeit gemeinsam. Genaueres weiß aber niemand über den jungen Herren.
Sir George Evans, Gast, 45J, väterlicher Freund. Er ist erst vor kurzem aus Indien wiedergekommen. In seinem Gepäck gibt es absonderliche Mitbringsel und er machte gestern Andeutungen, dass er etwas von großer Wichtigkeit mit Edward besprechen müsse.
Eugene, **Butler,** 38J, Er hat die Oberaufsicht über das Haus und die gesamte Dienerschaft, daher kam es zu Kompetenzrangeleien mit dem Gärtner bezüglich des Wintergartens.
Agatha, **Köchin,** 45J, Ihr verstorbener Mann war der frühere Gärtner. Keith hat vor kurzem einen Rosenstock entfernt, den ihr Mann ihr zum Hochzeitstag gepflanzt hat. Sie sähe den jungen Herrn gerne in festen Händen und das Haus voller Kinder. Sie herrscht mit strenger Hand in der Küche
Margarete, Zimmermädchen, 21J, ist ein wenig schusselig, aber sehr liebenswert und gründlich. Hat vor kurzem per Brief erfahren, dass Keith eine Liaison mit ihrer Mutter hatte.
Oliver, Küchenjunge, 28J, geistig minderbegabt, Agatha hat ihn unter ihre Fittiche genommen. Er hilft auch viel im Garten, schließlich kam er nur Dank Keiths Fürsprache zum Anwesen. Leider ist er stumm, was eine Befragung erschwert.
Keith, Gärtner, 43J, die Leiche. Er war für alle Pflanzen und vor allem den großen Garten zuständig. In versteckten Ecken des Gartens baute er Giftpflanzen an, deren Ertrag er an den hiesigen Apotheker verkaufte. Anfangs verstand keiner warum der Herr sich für ihn entschied, er ist nicht mehr der Jüngste und stammt auch noch auch der Nachbarortschaft, hat das Dorf doch selbst genug qualifizierte junge Burschen. Doch nach 5 Jahren verstummte der Unmut langsam.

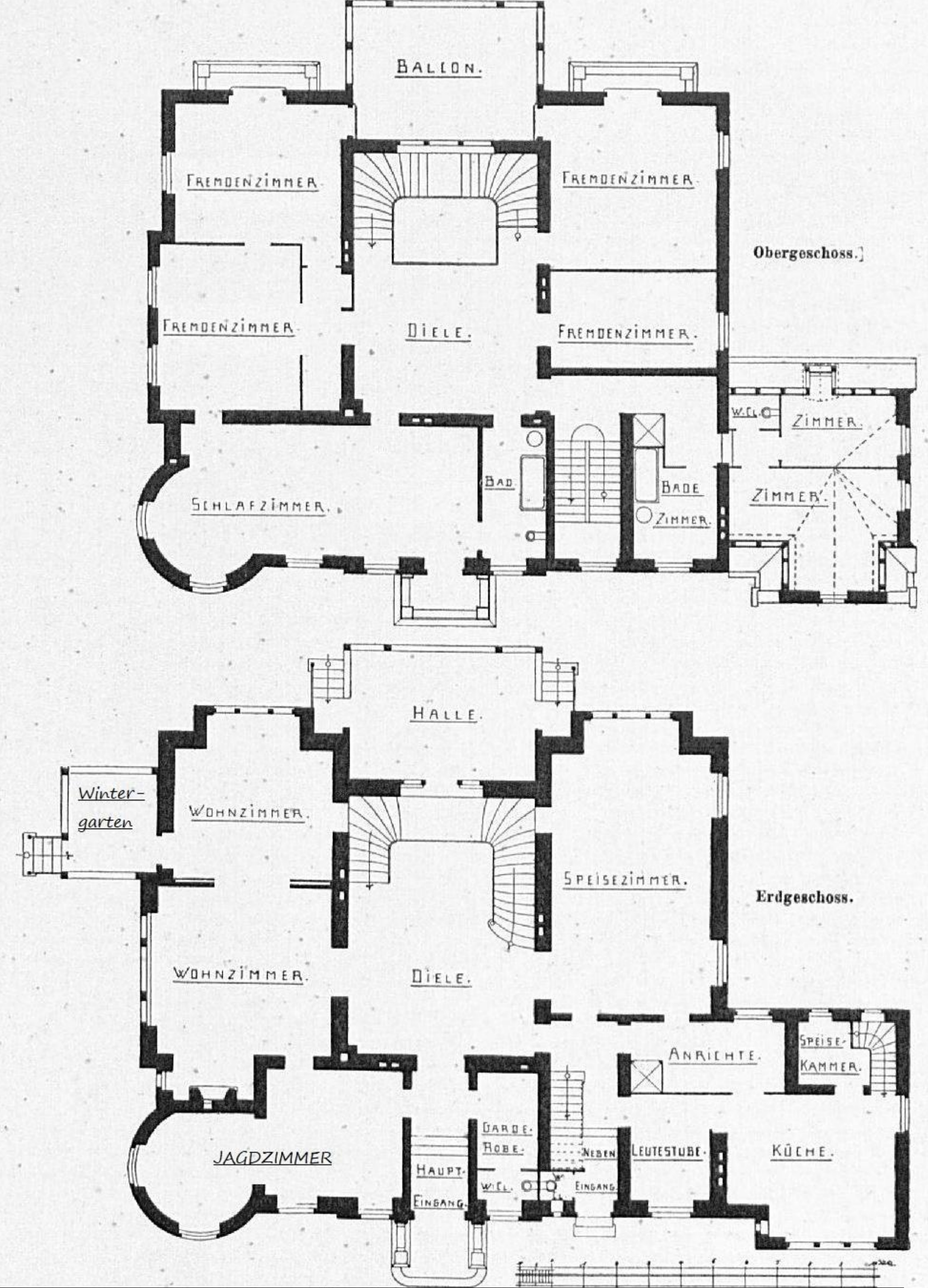


Bild:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1c/Haus_in_Hochdahl_bei_D%C3%BCsseldorf_Architekten_Kayser_%26_von_Groszheim_D%C3%BCsseldorf%2C_Tafel_47%2C_Grundriss.jpg
(leicht abgeändert

Thanksgiving - a Goose Game

Ausgangssituation

Gänse und Truthähne leben gemeinsam auf der Ranch *The Farm*.
Die Blätter fallen in orange und golden von den Bäumen.
Die Tiere wissen, es ist wieder an der Zeit. Eines der Tiere wird auserwählt für ein besseres Leben. So viele Körner ein Vogel nur essen kann und unendlich viel Platz zum Auslauf. Denn jedes Jahr im Herbst belohnt der Bauer *McFurgeson* ein Federvieh für besondere Leistung auf dem Hof. Schon einen Monat vor der Zeremonie wird alles mit Kürbissen geschmückt. Bisher gewannen immer ein Truthahn die Wahl zum Vogel des Jahres und bekam den Dank des Bauern. In diesem Jahr wollen die Gänse endlich einmal gewinnen und schmieden einen Plan wie sie den Bauern von sich überzeugen können

Die Charaktere

Die Spieler*innen übernehmen die Gänse, ihr Ziel ist, dass dieses Jahr kein Truthahn gewinnt. Die Spieler*innen erstellen ihre Gans auf Charakterblatt nach dem Savage World System. Ohne Regelbuch können DM und Spieler*innen auch gemeinsam Regeln festlegen und mit dem Charakterblatt so spielen. Zusätzlich zu den W4 können die Spieler*innen bei den Attributen weitere 5 Punkte vergeben, Fähigkeiten kosten ab dem W4 je einen Punkt, Steigerungen über das zugehörige Attribut kosten zwei Punkte, insgesamt können 15 Punkte auf Fähigkeiten vergeben werden. Gemeinsam wird entschieden welches Inventar eine Gans haben darf und welche Extrafähigkeiten einzelne Gänse ggf. haben können.

Der DM übernimmt die Rolle der Truthähne, des Bauern / der Bäuerin und bei Bedarf anderer Tiere des Hofes. Das Ziel der Truthähne ist dabei, dass dieses Jahr wieder ein Truthahn die Wahl gewinnt. Der Bauer übernimmt am Ende die Auswahl.

Ablauf der Runde

Die Spieler*innen haben im Spiel drei Tage und Nächte Zeit gegen die Truthähne aufzutrumpfen. Die Grenzen des Möglichen setzten dabei einzig und allein die Fantasien der Teilnehmer*innen. Die Gänse können beispielsweise den Haustürschlüssel des Bauern verstecken und ihm helfen diesen wiederzufinden, sie können auch den Hof anzünden und als erste Alarmschlagen. Vielleicht wählen sie auch die brutalen Weise und schaffen vor der Auswahl mit einer List oder purer Gewallt alle Truthähne aus dem Weg. Doch den größten Sieg erzielen die Gänse, wenn sie herausfinden dass nach der Auswahl gar kein besseres Leben auf das auserwählte Federvieh wartet, sondern sie als Braten auf dem Tisch der Bauernfamilie enden würden. Dies finden sie z.B. heraus indem sie Gespräche des Bauern mit *Menschen verstehen* belauschen. Ab dann ist das Ziel in die Freiheit zu gelangen.

Viele Spaß beim Spielen

Charakter

Name

Alter

Lebenspunkte 2+1/2 Kon

Attribute 5 Punkte

Geschicklichkeit

Konstitution

Stärke

Verstand

Glück

Inventar

Fähigkeiten 15 Punkte

Flügelschlag (Stärke)

Schnabelattacke (Geschicklichkeit)

Fliegen (Glück)

Schnattern (Verstand)

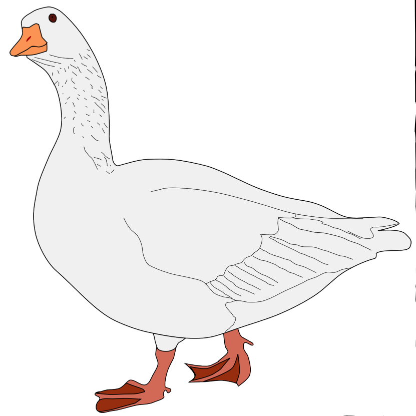
Imponieren (Geschicklichkeit)

Heimlich (Glück)

Gewandtheit (Geschicklichkeit)

Menschen verstehen (Verstand)

Besonderheiten



Blätterregen

Plot: Seit 15 Jahren fährt die gleiche Gruppe von Freunden jedes Jahr im Herbst, an das Ufer vom Silent Lake, in ein Ferienhaus. Im vergangenen Jahr ist Lukas, ein Teil dieser Gruppe, bei einem Autounfall verstorben. Die Gruppe tritt zur Ehren Ihrer Tradition wieder die Reise an. Durch einen Meteor kommt etwas Böses auf die Erde. Durch die Macht werden Blätter, die herabgefallen sind zum Leben erweckt und ziehen sich zu einer Kreatur zusammen. Es kann nur aufgehalten werden, wenn man den Krater heimsucht und den Meteor zerstört.

EVENTS: Verteile diese Aufträge/Hintergründe im geheimen an deine Spieler. Es soll das Gefühl vermitteln, das die Gruppe sich schon lange kennt und für mehr Spannung am Tisch.

- Ein SC ist schon seit drei Jahren in einen anderen Verliebt und will dies nun gestehen.

- Ein SC hatte mal etwas mit der Freundin von einem anderen SC und will dies nun beichten.

- Ein SC ist homosexuell und will dies nun seinen Freunden erzählen.

- Ein SC ist homophob, in einer weichen Form.

- Ein SC ist seit einem Jahr clean von Alkohol, keiner soll von der Sucht erfahren.

Akt1: Anreise

Auf dem Weg in die Hütte, haben die Spieler eine Reifenpanne und lernen so den nahen Förster/Ranger kennen, der auf dem anderen Ufer des Lake lebt. Sie hören im Radio eine Mitteilung über einen Sternschnuppenschauer heute Nacht. Das Haus ist weit ab vom Schuss und es überall etwas staubig. Es ist Zeit für ein leckeres Mittagessen, sie haben Lebensmittel für eine Woche dabei. Die Spieler können Ihre Zimmer beziehen und sich mit dem Haus sowie der Umgebung bekannt machen.

Akt2: Andenken

Beim Abendessen wird vor dem Essen ein Weinglas eingeschenkt an dem Stammplatz von Lukas. Alle stoßen mit ihren eigenen Weingläsern an und trinken diesen. Dieses wird mit einem Tuch abgedeckt als Gedenken und soll dort bis zur Abreise stehen bleiben. Sobald es dunkel ist sehen die Spieler viele Sternschnuppen und ein Paar sehr nahe vorbeiziehen.

Akt3: ein Sturm zieht auf

Die Spieler werden nachts durch ein Entfernten Knall wach. Es kommt plötzlich ein Wind auf und die Fensterläden klappern. Draußen sind sehr flinke Schatten zusehen. Und dann geht plötzlich das Licht und die Heizung aus, nur der Kamin brennt noch im Wohnzimmer. Im Keller beim Sicherungskasten liegen ein paar Blätter. Ein Fenster wird eingeschlagen und Blätter wehen herein. Die Spieler können im Dunkeln eine Katze aus Blättern ausmachen. Diese greift die Spieler an. Die Spieler können diese noch gut zurückschlagen. (Bei der nächsten Begegnung kommt das Blätterwesen als Wolf. Danach als Gorilla und anschließend als Gestaltloses Wesen welches nur noch kurzzeitig zurückschlagbar ist.) Die Spieler sollten nun von der Umwelt terrorisiert werden und den Gedanken bekommen das der nahe Förster die Zuflucht sein könnte.

Akt4: Erlösung

Der Förster liegt tot von Blättern umringt am Boden. In seiner Hand hält er ein Papier auf welchem steht das in der Nahe ein Meteor eingeschlagen ist. Die Spieler sollten sich nun auf den Weg zum Krater machen. Dort sehen sie das von dem Stein ein Merkwürdiges scheinen ausgeht und die Blätter in der Nähe zum Schweben bringt. Die Spieler sollten nun darauf schließen das Sie den Meteor zerstören müssen.

Buntes Laub

Episode für Kleine Ängste von Christian Haaga

Für den Winter OPC 2019 (Herbst)

Prämisse:

Eine Gruselgeschichte die an einem Herbsttag in einem Stadtpark einer großen Stadt spielt.

Für den Unterricht müssen die Kinder buntes Laub und Kastanien sammeln. Sie haben sich für den Nachmittag zum gemeinsamen Spielen und Sammeln verabredet.

NSCs:

Mann (Herbert) mit Hund (Waldi)

Älterer Herr mit jagdlustigem Hund, der nicht immer folgt, auch wenn laut gerufen wird.

Schnell Reizbar: 1, Neugierig: 1

Jogger

Untersetzte, Erwachsene, die nach Feierabend plaudernd ihre Runden drehen.

Wirtschaftspolitik: 1, Sportergebnisse: 1

Mütter von Kleinkindern

Junge Mütter, die nur das Beste für ihre Kinder wollen und sich Nachmittags treffen um Erfahrungsberichte aus zu tauschen.

Ihr Kind ist das Beste: 1, Erziehungstipps: 1

Skater

Sportliche Jugendliche, die für gegenseitige Anerkennung miteinander Trainieren.

Eitel: 1, Schätzen Markenklamotten: 1

Wilhelm der Stadtstreicher

Aufdringlicher Mann in abgetragenem Anzug, der auf der Suche nach Pfand und Kleingeld.

Alkohol: 2

Erste Szene:

Die Kinder betreten den Park durch eines der schmiedeeisernen Tore. Die Wege sind mit Platanen gesäumt. Mit ihnen betritt der Mann mit Hund ebenfalls den Park. Der Hund will die Kinder anfallen.

Zweite Szene:

Auf den Wegen ist das Laub zertreten, auf den Rasenstücken [Betreten verboten] liegt noch schönes Lindenlaub. Nachdem ein paar Blätter gesammelt wurden tauchen die Jogger auf, stoppen und halten die Kinder an, auf den Spielplatz zu gehen.

Dritte Szene:

Auf dem Spielplatz spielen einige Kleinkinder und deren Mütter sitzen auf den Bänken unter Birken und unterhalten sich. Unter der Rutschbahn füttert ein findiges Kleinkind einen Igel mit gefundenen Regenwürmern und Keksen. Sobald die Mütter ihre Kleinkinder in Gefahr sehen greifen Sie ein und schicken die Kinder fort.

Vierte Szene:

Wilhelm der Stadtstreicher verfolgt die Kinder ab dem Spielplatz und hofft auf eine Spende zur Wertschätzung seiner Bemühungen das Leergut im Park gesammelt zu haben. Erzählt von den Tieren im Park und wie sie den Winter überstehen.

Fünfte Szene:

Die Skater sind im Becken eines leeren Springbrunnen. Sie haben das Laub der umstehenden Kastanien auf einen Haufen in der Mitte zusammengekehrt und fahren im Brunnen und an dessen Rand um ihre Tricks zu üben. Wenn die Kinder ihr Können ausgiebig gelobt haben, gehen die Skater und überlassen den Kindern den Laub- und Kastanienhaufen.

Sechste Szene:

Sobald die Kinder anfangen den Laubhaufen zu durchwühlen erwacht der Laubmann und jagt die Kinder durch den Park. Sollten die Skater noch anwesend sein, wenn der Laubmann erwacht suchen sie sehr schnell das Weite.

Das Monster:

Der Laubmann ist ein gewöhnliches Monster. Es ist Furchterregend wenn Insekten aus ihm herauskrabbeln.

Es will dass ein Igel in ihm wohnt.

Kämpfen:	1	Greifen:	2
Verfolgen:	4	Angst Machen:	3

Tugenden:

Gesundheit:	30	Schrecken:	7

Eigenschaften:

Geist einer einsamen Person.

Kann sich schnell wie der Wind bewegen.

Es kann den Park nicht verlassen.

Krimskrams:

Fliegendes Laub 2

Schwer zu treffen (-2 Schaden)

Modriges Laub 2

Stinkt wie eine Stinkbombe (-1 Köpfchen)

Verursacht Würgen (-1 Hände und Füße)

Großes Maul 2

Umschlingen (+2 Greifen)

Gestaltwandel 1

Passt selbst durch schmalste Ritzen.

Herbst in der EVERGREEN Arkologie

Eine SPRAWL Mission

Das Team wird von **Mr. Kramer** angeheuert, um seltsamen Geschehnissen in der EVERGREEN-Arkologie, dem Phytozentrum im Besitz von **[KONZERN1]**, nachzugehen. Ansprechpartner des Teams in der Arkologie ist **Dr. Naledi Bakare**. Von ihr erfährt das Team, dass sämtliche Pflanzen in der Arkologie unnatürlicherweise ihre Blätter verlieren. Bisher ist sie der Ursache nicht auf die Spur gekommen. Das Team wird angeheuert, weil Bakare vermutet, dass ein Insider die Forschung sabotiert und sie ihren eigenen Wissenschaftler*innen nicht mehr restlos vertraut.

Personen und Schauplätze

Dr. Naledi Bakare ist die leitende Forscherin der Greenhouse-Phytopathologie 3. Sie ist Mitte Vierzig, wirkt aber jünger. Ihr schwarzes Haar ist seitlich ausrasiert und mit den Wurzelmustern des Arkologie-Logos verziert. Zögerlich teilt sie dem Team ihren Verdacht mit. Ihr Misstrauen gegenüber **Dr. Harold Campbell** ist dabei deutlich spürbar. Auf Nachfrage äußert sie, dass er sich ihr gegenüber mehrmals rassistisch geäußert habe.

Bakares Misstrauen ist unbegründet. **Dr. Hakan Campbell**, ein junger, sehr konservativ aussehender Mann, mag ein Rassist sein, der Verräter ist er nicht. Dennoch verhält er sich äußerst unkooperativ, was die Nachforschungen erschwert und es womöglich nötig macht, sich in seinen Computer zu hacken. Campbell ist Leiter der Phytomedizin (Greenhouse 7).

***InnerSec*-Sicherheitschefin Celine Desmond**, eine junge, ehrgeizige Frau mit Narben aus ihrer Söldnerzeit, ist die eigentliche Verräterin. Sie hat sich von **[KONZERN2]** kaufen lassen. Und die welkenden Pflanzen sind nur die Nebenwirkung eines viel größeren Coups: ein Leak, das sämtliche Forschungsdaten an **[KONZERN2]** übermitteln soll. Desmond setzt den Forscher **Dr. Hakan Harid** unter Druck, indem sie dessen Tochter, **Sharon Harid**, in einem KI-Bordell irgendwo im Sprawl festhält. Auf Harids Computer finden sich entsprechende Bilder, die aber nur mit Mühe zu Desmond zurückzuverfolgen sind. Werte Desmond: Neuronale Schnittstelle (*InnerSec*-Knoten); 1-Panzerung; Flechette-Pistole (3 Schaden *+Nah/Kurz +Schnell +Flechette*).

Desmond unterstellt sind die ***InnerSec*-Wachleute**: 1-Panzerung; Handtaser (B-Schaden *+Hand +Nachladen*); Halbautomatische Pistole (2-Schaden *+Nah/Kurz +Laut +Schnell*).

Für die Sicherheit des äußeren Ringes sind die ***OuterSec*-Wachleute** zuständig: Neuronale Schnittstelle (*OuterSec*-Knoten); Zieleinrichtung; 2-Panzerung; Sturmgewehr (3-Schaden *+Kurz/Weit +Laut +Automatik +Verbunden*).

Die **Matrixknoten der Arkologie** sind optisch an das Firmenlogo angelehnt. Weitverzweigte Wurzeln bilden ein dichtes Geflecht, die einzelnen Bereiche (Greenhouses 1-9, *OuterSec*, *InnerSec*, Sport, …) sind die oberirdischen Pflanzen dazu. Dateieordner sind wie Äste gestaltet, einzelne Blätter bilden die Dateien. Wo das Virus fortgeschritten ist, wirken die Wurzeln vertrocknet und die Blätter welk. Bisher ist es noch nicht in die **Forschungskontrollsysteme** vorgedrungen. Gegen Eindringlinge wehrt sich das System mit EIS in Form von Botenstoffen.

Missionsdirektiven

> Wenn ihr den Auftrag annehmt, gewinnt ihr an Erfahrung.
> Wenn der Insider enttarnt wird, gewinnt ihr an Erfahrung.
> Wenn das Problem behoben wird, gewinnt ihr an Erfahrung.
> Wenn die Mission beendet ist, gewinnt ihr doppelt an Erfahrung.

Kred-Einsätze

....

....

....

Notizen

....

....

....

Die Mission leiten

Mit Auftragsannahme erhält das Team Zugang zur Arkologie. Um nicht als Ermittler aufzufallen, bringt **Bakare** das Team im Rahmen einer Begehung des UPGGE (University Program for Green Genetic Engeneering) in ihre Greenhouse-Bereiche. Bakare kann das Team mit Zugangsdaten für ihren Bereich, sowie für die Kantine und das Sport- und Freizeitcenter ausstatten, nicht aber für die Bereiche ihrer Kollegen, da die Nachforschungen sonst auffliegen würden.
Die Mission eignet sich gut für Teams, die diskret vorgehen können. Hacker und Infiltrator können sich auf vielfältige Art und Weise Zugang zu den Bereichen verschaffen, zu denen das Team sonst nicht autorisiert ist. Dabei wird es vermutlich zunächst den Hinweisen Bakares in Richtung **Campbell** folgen. Je nach vorgehen wird **Desmond** früher oder später auf die Schnüffler stoßen und die Ermittlungen diskret zu behindern versuchen. Findet das Team trotz allem zu **Dr. Harid**, findet es einen **Virus**, den der Wissenschaftler auf Druck Desmonds in das System einspeist. Das Pflanzensterben ist eine Nebenwirkung des Virus, das Ziel ist der geheime Transfer der Datenbanken auf die **[KONZERN2]**-Server.
Geht das Team zu grob vor, zieht es womöglich die Aufmerksamkeit von ***OuterSec*** auf sich. Legt es hingegen Beweise gegen Desmond vor, könnte *OuterSec* ein Verbündeter gegen die von Desmond geführte *InnerSec* sein (die ihr allerdings auch nicht blind folgt, sollten die Beweise schwer wiegen).
Mögliche Komplikationen in der Arkologie sind Probleme mit dem (Wach-)personal nervende "Kollegen" des UPGGE, durch Desmond/Harid missbrauchte Kontrollanlagen, zum Beispiel das Versprühen von Pestiziden (1-Schaden *+Giftig +Zersetzend*), das Öffnen und Schließen von Türen, das Freisetzen von Sporen (B-Schaden *+Giftig +Leise*), dem Regulieren der Heizung, usw.

Fragen

Stelle den Spieler*innen folgende Fragen, wenn sie während des Spiels **Nachforschungen** anstellen:

> Warum war die Arkologie kürzlich in den Newsfeeds?
> An welchen gefährlichen Pflanzenstoffen oder Pestiziden wird hier geforscht?
> Was hat Desmond in ihrer Söldnervergangenheit für Aufträge erledigt?
> Warum steht die Arbeit der Arkologie in der Kritik?

Action-Countdown

- ☐ 12:00 Alles ruhig.
- ☐ 15:00 Desmond ist misstrauisch.
- ☐ 18:00 Desmond bereitet *InnerSec* auf Eindringlinge vor.
- ☐ 21:00 Desmond informiert *OuterSec* über mögliche Infiltratoren.
- ☐ 22:00 *InnerSec* verdoppelt die Wachleute, die statt Handtasern nun schneller zu Schusswaffen greifen und häufiger kontrollieren.
- ☐ 23:00 Desmond greift zu allen erdenklichen Methoden, um das Team zu entlarven und aufzuhalten. Sie akzeptiert jegliche Kollateralschäden.
- ☐ 00:00 Desmond versucht Chaos zu sähen (z. B. durch Feueralarme o.ä.) um den Leak zu vertuschen. [KONZERN2] dagegen setzt alles daran, den Transfer schneller durchzuführen, was zu weiteren Kollateralschäden führt (in allen Greenhouses bricht endgültig der Herbst aus).

Beinarbeits-Countdown

- ☐ 12:00 Alles cool.
- ☐ 15:00 Das Team bleibt nicht unbemerkt, fliegt aber nicht auf.
- ☐ 18:00 Desmond hört Gerüchte über interne Ermittlungen.
- ☐ 21:00 Desmond erhält Hinweise über Ermittlungen. Der Action-Countdown startet auf 15:00.
- ☐ 22:00 Desmond hat verlässliche Informationen über das Eindringen externer Ermittler und die geplante Zeit. Der Action-Countdown startet auf 18:00.
- ☐ 23:00 Desmond hat verlässliche Informationen über das Team und Bakare, sowie die grobe Art des Vorgehens. Der Action-Countdown startet auf 21:00.
- ☐ 00:00 Das Team wurde eindeutig identifiziert. Der [KONZERN2]-Countdown wird hochgezählt.

Die Mission hacken

Die Rettung von **Dr. Hakan Harids Tochter** als **Nebenmission**:
> Wenn ihr Dr. Hakan Harids Tochter aus dem Bordell befreit, gewinnt ihr an Erfahrung.

Weitere mögliche Entwicklungen der Mission:

> Ein dritter KONZERN wird auf das Geschehen aufmerksam und schleust ebenfalls ein Team ein oder startet einen Cyberangriff auf die geschwächte Arkologie.

> Das Team nimmt die Daten für sich und versucht sie zu verkaufen. Zähle beide Konzern-Countdowns hoch. Ggf. wird das Team dadurch *+Gejagt*.

Text und Layout: Denis F. Bildnachweise: Logo: Clker-Free-Vector-Images; Blätter: Proctor, via Pixabay.com

Die Legende vom Herbstwald

Die Legende vom Herbstwald

Einst, als Japan noch jung war und die Geister und Götter über das Land wandelten, lebte eine Königstochter. Sie war im ganzen Land als Schönste der Schönen, als begehrteste und stolzeste aller Frauen bekannt. Mehr als 80 Männer hatten um ihre Hand angehalten: edle Prinzen und tapfere Krieger. Sie kamen von nah und fern, über das Meer, die Berge und durch Wälder. Sie brachten ihr kostbare Geschenke mit, doch immer schüttelte die Königstochter nur ihren Kopf und brach den Freiern ihr Herz. Da beschloss der Gott des Herbstes, um sie zu werben. Er war ein tapferer Mann mit feurigem Blick, gegürtet mit einem mächtigen Schwert und gekleidet in einen Mantel mit Chrysanthemen. So trat er kühn vor die Königstochter. Sie aber schüttelte den Kopf. Mit Tränen in den Augen und Wut im Herzen ging der Gott des Herbstes zu seinem Bruder, dem Gott des Frühlings.
„Was bedrückt dich?“, fragte der ihn.
„Sie will mich nicht. Sie ist eine zu stolze Dame und hat mein Herz gebrochen.“, antwortete der Gott des Herbstes.
„Ich will dennoch ebenfalls mein Glück versuchen“, sprach der Gott des Frühlings.
Zwar wollte der Gott des Herbstes seinen Bruder umstimmen und ihn von der unvermeidlichen Abweisung bewahren - denn weshalb sollte die Königstochter den jungen, fast noch kindlichen Frühling wählen, wenn sie ihn, den stattlichen, erwachsenen Mann hätte haben können? Doch wünschte er seinem Bruder schließlich Erfolg und ging. Der Gott des Frühlings wandte sich an seine Mutter und flehte sie an, ihm zu helfen. So fertigte sie ihrem geliebten jüngsten Sohn ein Gewand aus frühlingshaftem Blauregen an. Als er damit vor die Königstochter trat, stand sie auf und sprach: „Ich bin die Eure, wenn Ihr mich wollt.“ Der Gott des Frühlings wusste, dass sein Bruder, der Gott des Herbstes, ihn von nun an hassen würde. So sorgte ihre Mutter dafür, dass sich die Brüder nie wieder begegnen würden; stets waren Sommer und Winter zwischen ihnen. Während der Gott des Frühlings mit seiner Braut glücklich erblühte, zog sich der Gott des Herbstes in einen Wald des ewigen Herbstes zurück und lässt dort seitdem jedes Leben und Glück welken und vergehen. Hier sitzt er hasserfüllt auf alles Glückliche, Junge, Schöne. Wer den Herbstwald aber betritt, den trifft die Wut des Herbstgottes und er wird welken wie ein Blatt.

Hintergrund

Das Szenario spielt im feudalen Japan in einem Dorf nahe dem „Herbstwald“. Jeder hier kennt das Märchen und meidet den Wald. Vor kurzem aber verschwand *Misaki*, eine junge Frau. Zeugen haben gesehen, dass ein starker Wind sie offenbar gegen ihren Widerstand bis zum Waldrand gezerrt habe. Sie schrie, der Wind aber war zu stark. Ihr Verlobter, der Holzfäller *Isamu*, sei ihr schreiend mit seiner Axt hinterhergerannt. Sie hörten noch einen Schrei aus dem Wald, dann wurden beide nicht mehr gesehen. Der Verdacht liegt nah, dass der Gott des Herbstes die schöne Misaki zu sich holen wollte. Doch die Zeugen unterliegen einem Irrtum: Misaki floh vor ihrem Verlobten, da sie ihn nicht liebte. Er folgte ihr zornig und schlug dabei seine Axt in ihren Hinterkopf. Im Wald aber nahm sich der Gott des Herbstes der ängstlichen Misaki an, tötete ihren Verfolger und begann, Misaki zu einem Wesen des Herbstes, zu seiner Braut, zu machen. Isamu hingegen wurde zu einem hasserfüllten *Nukekubi*, einem Wesen, das nachts seinen Kopf vom Körper löst und damit Menschen das Blut aussaugt.

Charaktere

Die Dörfler sind einfache Leute: Reisbauern, Fischer, Köhler, Kräuterfrauen, Handwerker, Kaufleute und Teehausbetreiber. Höher angesehen sind Großgrundbesitzer oder sogar Samurai, Shinto-Priester und buddhistische Mönche, die sich mit den Yōkai auskennen. Ausgegrenzte Gruppen sind Gerber, Jäger, Bettler, Blinde, Kriminelle und Kranke.
Japanische Frauennamen: Akiyama, Ayato, Daisuke, Genji, Haruma, Hayato, Hiroto, Ichigo, Jotaro, Kaito, Kazuhiko, Kin, Kiyoshi, Makkuro, Masahiro, Naoto, Nobu, Raidon, Ren, Ryu, Satoru, Takeru, Tomoki, Yoshi
Japanische Männernamen: Airi, Aoko, Ayumi, Chibiusa, Emiko, Hanami, Hikari, Ibuki, Kaguya, Kaori, Kasai, Keiko, Kokoro, Kotone, Mei, Midori, Moeko, Nagisa, Nami, Sachiko, Sayumi, Suki, Temari, Umi, Yue, Yuki

Szenen

Bei allen Szenen entscheidet der SL jeweils, ob er direkt Welke-Marker verteilt oder eine oder mehrere Fragen stellt und sie anhand des Würfelergebnisses vergibt.

- **Der Herbstwind:** Nach Betreten des Waldes (erster Welke-Marker) wendet sich zunächst der Gott des Herbstes gegen die Charaktere. Er lässt einen Wind wehen, der die unerwünschten Gäste zurückdrängt. Das macht es schwer, tiefer in den Wald einzudringen. Es muss gegen den Wind angekämpft oder er muss irgendwie überlistet werden.
- **Der Holzfäller:** Während des ersten Tages begegnen die Charaktere dem Holzfäller Isamu. Er verhält sich abweisend und will auf eigene Faust nach Misaki suchen. An seinem Hals befinden sich seltsame rote Male. Er trägt auch eine (blutige) Holzfälleraxt bei sich. Darauf angesprochen habe er damit angeblich den Gott des Herbstes verletzt (gelogen).
- **Die welke Leiche:** Die Charaktere stoßen am Abend auf einen menschenförmigen, nahezu verwelkten Leib voller Würmer, offenbar ein toter Mann (Isamu?). Sein Kopf ist vom Rumpf getrennt und unauffindbar. Eine (blutige) Holzfälleraxt liegt aber in der Nähe. Hat jemand ihn damit geköpft oder was ist hier vorgefallen?
- **Der Traum vom Welken:** Als es Nacht wird, hat einer der Suchenden einen Alptraum, bei dem er selbst schmerzhaft verwelkt. Ein fliegender Kopf sieht ihm dabei zu. Als der Träumer aufwacht, vermeint er in den Momenten nach dem Erwachen noch einen solchen Kopf in den Schatten zwischen den Bäumen verschwinden zu sehen.
- **Der Angriff Isamus:** In derselben Nacht greift der Kopf Isamus die Charaktere an. Sie hören zunächst einen schrillen Schrei, der sie womöglich in Starre versetzt, dann beißt sich der fliegende Kopf aus einem Hinterhalt heraus an einzelnen Charakteren fest und beginnt, ihnen das Blut auszusaugen. Neben Flucht oder Vernichtung des Kopfes mit Gewalt kann auch der Leichnam versteckt oder verteilt werden, so dass der Kopf nicht mehr zurückfindet und stirbt.
- **Erstickendes Herbstlaub:** Die Charaktere nähern sich am nächsten Tag nun immer mehr dem Zentrum des Waldes Während einer Pause türmen sich in einem laubreichen Waldstück regelrechte Hügel voller Laub auf. Sie wälzen sich über die Charaktere, pressen die Luft aus den Lungen und dringen in Mund und Nase ein.
- **Der Baumstamm:** Ein gewaltiger, querliegender Baumstamm versperrt den Weg. Bei einer Untersuchung dringen abertausende schwarze Käfer daraus hervor und beginnen über die Charaktere zu krabbeln.
- **Misakis Verwandlung:** Zuletzt stoßen die Charaktere im Herzen des Herbstwaldes auf Misaki – oder das, wozu sie geworden ist. Ihr Leib ist nun Teil eines Baumes, borkig und in einem Kleid aus Herbstblättern. Ihr extrem langes Haar hat die Farbe des Herbstes angenommen und schlingt sich wallend um ihren Leib. Allein der Anblick ist furchterregend. Nähern sich die Charaktere ihr dennoch, packen Wurzeln aus dem Boden im Auftrag des Herbstgottes ihre Glieder und lassen verwelken. Misakis Haare greifen nach den Leibern der Charaktere und versuchen sie zu einem Maul zu ziehen, das an Misakis Hinterkopf klafft – dort, wo der Holzfäller mit dem Beil die Wunde geschlagen hat. Misaki ist nicht mehr zu retten. Aber kann sie womöglich als Geschöpf und „Braut“ des Gottes des Herbstes im Herbstwald Frieden finden? Oder wäre der Tod eine Erlösung für sie?

* Kältemarker werden in diesem Szenario Welke-Marker genannt und stehen dafür, wie sehr Leben oder der Lebenswille aus einem Charakter gewichen sind. Sie funktionieren aber wie Wintermarker.

Das Image File "Sunrays_in_an_autumn_forest_(Unsplash).jpg" von Ricardo Gomez Angel ripato wird verwendet unter der Creative Commons CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication Lizenz.

Ahorninsel

Oben in hohen Gefilden, an den Ausläufern des Packeises, liegt die Ahorninsel. Der Druiden-Zirkel des Ahornbaumes sorgt dafür, dass die Insel nicht Teil der Polarregion wird. Starke Zauber halten die Umwelt in einem gleichbleibenden Zustand. Hier währt immer der Herbst. Bäume verlieren zwar ihre Blätter, aber es wachsen wieder neue und das in den herbstlichsten Farben. Nur die Nadelbäume behalten ihr sattes Grün bei.

Zwei Orte sind auf der Insel verblieben. Während Feldlingen sich um den Anbau von Getreide und Feldfrüchte kümmert, gibt es in Herbstlingen weiterverarbeitende Gewerke. Damit Werkzeug hergestellt und wieder repariert werden kann, wird aus der Erzmine im Nordosten das Notwendige abgebaut. Obwohl es hier keinen Sommer gibt, wachsen die Feldfrüchte trotzdem.

In den beiden Orten leben vorwiegend Halbelfen und einige Zwerge.

Die Flüsse führen Süßwasser und speisen sich aus dem zentralen Punkt, aus dem das Wasser an die Oberfläche tritt. Es wird vermutet, dass die Quelle magischer Natur ist.

Solange man sich mit dem Druiden-Zirkel gut stellt und keine Menschen auf die Insel lässt ist alles in Ordnung.

Die Druiden selbst bewohnen die Wälder und kümmern sich um das Gleichgewicht der Insel. Im Nordwesten gibt es einen großen Versammlungsplatz, an dem sich der Zirkel alle 10 Jahre trifft.



DUNGEONTEILE

Außer den beiden Ortschaften gibt es nur ganz vereinzelt Einsiedler, die weit abgeschieden leben. Schneit es um die Insel herum, fällt Regen im Landesinneren.

Feinde gibt es auf der Insel eigentlich keine. Die Dryaden sollten aber nicht unnötig erzürnt werden.

Fauna (evtl. feindlich): Eulenbären, Bären, Wölfe, Fledermäuse, Killerwaal

Die Insel kann mit einem Schiff erreicht werden. Einen Hafen gibt es nicht. Die Flüsse sind breit genug, dass auch ein Hochseeschiff einfahren kann. Allerdings fährt man dann gegen die Strömung.

Weiter nördlich treiben die ersten Eisschollen und kurz darauf folgen Eiswüsten so weit das Auge reicht.

Map-Tool: Wonderdraft
patreon.com/dungeonteile
Lordglotz
Hintergrund: Pixabay-illydust-old-2012064_1920

Der **Krähenturm** – ein Schauplatz für das Herbstlande Rollenspiel (WOPC 2019)

In den Herbstlanden kann man nur von einem Land nacheinander in das andere gehen. Manche Wege sind gefährlicher als andere.

Einer dieser gefährlicheren Wege vom Oktober in den November befindet sich in einer alten Turmruine, die auch der „Krähenturm“ genannt wird.

Wozu der Turm einmal gebaut wurde, ist nicht mehr bekannt. Er ragt auf einer kleinen Lichtung aus dem Wald heraus und steht auf einer kleinen Anhöhe. Vom dritten Stockwerk sind nur noch ein paar Mauerreste übrig, auf denen sich einige (W6+1) Krähen tummeln, das zweite Stockwerk ist noch teilweise zu betreten. Das erste Stockwerk, in dem über eine steile, bröckelige Treppe der Eingang zu erreichen ist, ist noch vollkommen intakt, ebenso das Erdgeschoss und das darunter befindliche Kellergeschoss.

Das Areal des Turms ist jedoch stets umstritten und liegt zwischen den Gebieten der Ghule und der Werwölfe von Haven. Auch wenn sich die beiden Völker an Halloween über den Krähenturm zu einigen versuchen, gibt es hin und wieder handgreifliche Auseinandersetzungen.

Bei einem Wurf mit einem W6 ist:
1 – gerade ein handfester Streit zwischen Ghulen und Werwölfen über den Krähenturm im Gange (auch in der Nähe des Turms, insgesamt W6+2)
2 – der Turm im Gebiet der Ghule (die Ghule sind aber nur in der weiteren Umgebung)
3 – der Turm im Gebiet der Ghule und es sind welche anwesend (1-3)
4 – der Turm im Gebiet der Werwölfe
5 – der Turm im Gebiet der Werwölfe und es sind welche in der Nähe (1-2)
6 – der Turm verlassen, über den Gebietsanspruch wird zu Halloween neu verhandelt

Die Krähen auf dem Turm können sprechen und lassen sich mit glitzernden Dingen (Münzen, Schmuck, Waffen …) dazu überreden, in den November zu fliegen, um Nachrichten zu überbringen oder die Königin um einen Rat zu bitten. Sie sind aber auch sehr gerissen und stehlen im Flug angebotene „Wertgegenstände“ bzw. Glitzerdinge, ohne sich auf einen Handel einzulassen.

Vom Kellergeschoss aus gelangt man über eine alte Falltür in ein Gangsystem, das zu unterschiedlichen Räumen und über einen bestimmten Gang in den November führt.

Von dort kommt selten (Wurf von 2 bei 2W6) ein Schwarm Gespinstermotten, die den/die Suchenden verwirren und vom Weg abbringen (man verliert die Orientierung im Gangsystem und findet den richtigen Gang in den November nicht).

In einem der Räume haben Krähen einige ihrer „Glitzerschätze“ versteckt. Die Tür dorthin ist verschlossen und verriegelt – die Krähen fliegen durch eine große Klappe in der Tür.

Hat man den richtigen Gang in den November gefunden, wird sich am Ende des Ganges ein diffuses, graues Licht zeigen. Man erreicht dann den November weit abseits des Sees der Tränen, in einem kahlen Waldstück, das von einem leichten und kalten Nebelschleier eingehüllt ist.

Laubgeschichten

Ein Erzählspiel

Die große Eiche steht seit Generation im Zentrum der großen Ebene inmitten aller Ländereien. Nicht nur sieht man von hier weithin das gesamte Umland, sie ist auch ein neutraler Treffpunkt zwischen den einzelnen Regionen. Im Herbst fallen die Blätter des Baums herab und erzählen sich ein letztes Mal, was sie in ihrem kurzen Leben gesehen haben.

LAUBGESCHICHTEN ist ein spielleiterloses Rollenspiel für 3-5 Spieler, die gemeinsam eine Geschichte aus Sicht der Eichenblätter erzählen.

Die Blätter

Jeder Spieler verkörpert ein Blatt der Eiche, das nun herabgefallen ist. Je nachdem, wo es gewachsen ist, konnte es aber nur in eine Himmelsrichtung des Umlands sehen: Norden, Süden, Osten oder Westen. Jeder Spieler wählt eine Himmelsrichtung für sein Blatt. Mehrere Blätter dürfen in die gleiche Richtung gewachsen sein; wahrscheinlich werden sie dann aber unterschiedliche Erinnerungen an die Ereignisse haben, deren Zeuge sie wurden. Bedenkt auch, dass alle Ereignisse in einer Himmelsrichtung, in das kein Blatt eines Spielers geschaut hat, euch vollständig verborgen bleiben. Dafür können alle Blätter dank der Macht der alten Eiche viel weiter sehen und hören, als ein Mensch das je vermag.

Zudem muss sich jeder Spieler entscheiden, ob sein Blatt oben oder unten in der Baumkrone hing. Ein Blatt oben konnte weit sehen und hatte einen guten Überblick über die großen Ereignisse zwischen den Bewohnern des Umlands: Große Feste, Schlachten oder Überfälle. Ein Blatt unten sah die Dinge, die in der Nähe der Eiche stattfanden und die eher persönlicher Natur waren: Heimliche Treffen zwischen Liebenden, Duelle zweier Ritter oder eine Verschwörung. Sollten zwei Blätter in die gleiche Himmelsrichtung geschaut haben, so sollten sie sich zumindest hier unterscheiden.

Zuletzt erhält jeder Spieler 12 sechsseitige Würfel. Diese verkörpern die Kraft seines Blattes und dienen dazu, dessen Beobachtungen in die Geschichte einzuflechten.

Das Umland

Bevor ihr eure Geschichte erzählt, müsst ihr zunächst festlegen, was sich im Umland der Eiche befindet. All dies wird bei der Erzählung eurer Blätter eine Rolle spielen. Wählt reihum und notiert, was in der Himmelsrichtung eures jeweiligen Blatts zu sehen ist; am Ende sollten in jeder Richtung zwei bis drei Stichworte bestimmt sein.

Zur Inspiration könnt ihr Einträge aus der folgenden Liste auswählen; diese dürfen auch mehrfach in verschiedenen Himmelsrichtungen zu sehen sein:

PERSONEN: ein Bauernjunge, ein Händler, ein Adliger, ein Ritter, ein General.

KREATUREN: ein Einhorn, ein Riese, ein Drache, ein Geist, eine Riesenschlange.

BAUWERKE: eine Burg, eine Kirche, eine Ruine, ein Friedhof, ein Kloster.

SIEDLUNGEN: eine einsame Hütte, ein Bauernhof, ein Dorf, eine Stadt, ein Räuberlager.

LANDSCHAFT: ein Gewässer, ein Gebirge, ein Wald, das Meer, ein Tal

MYSTISCHES: ein Steinkreis, eine Höhle, ein Galgenbaum, ein Hexenhaus, ein Sumpf.

Die Geschichte erzählen

Die Geschichte beginnt im Frühling, wenn die ersten Knospen sprießen, und endet im Herbst des gleichen Jahres, wenn die Blätter als Laub herabfallen. Wählt einen Spieler als ersten Erzähler, der ein neues Kapitel beginnt.

Der Anfang eines Kapitels sollte etwa drei Sätze lang sein. Der Erzähler darf in seinen Kapitelauftakt beliebige Elemente einflechten, die er in seiner Himmelsrichtung sehen kann. Anschließend dürfen alle Spieler beginnend mit dem Erzähler reihum im Uhrzeigersinn beliebig viele ihrer jeweiligen Würfel einsetzen. Ein Spieler muss keine Würfel setzen, sondern darf auch passen und in diesem Kapitel nur zuhören.

Anschließend wirft jeder Spieler seine gesetzten Würfel und addiert sie zusammen. Dann erzählen die Spieler das Kapitel weiter, in der Reihenfolge vom kleinsten zum höchsten Ergebnis. Bei Gleichstand sind die entsprechenden Spieler in der Folge an der Reihe, wie sie im Uhrzeigersinn ab dem ursprünglichen Erzähler sitzen.

Ein Element, das einmal in das Kapitel eingebaut wurde, darf von den nachfolgenden Spielern beliebig verwendet werden, auch wenn es nicht in ihrer Himmelsrichtung liegt. So darf der Erzähler beispielsweise zum Auftakt berichten, wie er bei sich im Süden einen Riesen beobachtet, worauf dann der nächste Spieler im Norden sieht, dass dieser Riese ein Dorf heimsucht. Anschließend erzählt der folgende Spieler mit Blick gen Westen, wie dort ein Ritter unter der Eiche den Schwur ablegt, dem Dorf zu helfen.

Haben alle Spieler ihren Beitrag zu dem Kapitel geleistet, so nehmen sie ihre gesetzten Würfel aus dem Spiel. Hat ein Spieler nun keine Würfel mehr, so hat sein Blatt seine Kraft verloren, wird langsam welk und fällt zu Boden. Von nun an ist es Laub und kann nichts neues mehr zur Geschichte beitragen. Das nächste Kapitel beginnt der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis, der noch am Baum hängt, denn er hat (zumeist) das letzte Kapitel beendet.

Einmal pro Geschichte darf statt den Blättern die Eiche selbst erzählen. Sie hat über die Jahrhunderte alles in jeder Richtung gesehen und kennt die Geschichten der Vergangenheit, die der Erzählung der Blätter vielleicht zusätzlichen Sinn verleihen. Dazu muss jeder Spieler je 1 Würfel einsetzen und würfeln. Auch hier erzählen sie dann in der Folge vom kleinsten zum höchsten Ergebnis.

Das Ende der Geschichte

Sind alle Blätter welk herabgefallen, weil kein Spieler mehr Würfel übrig hat, so ist die Geschichte dieses Jahres zu Ende und hat hoffentlich ein gutes Ende genommen. Auch wenn das Laub dahingehen wird, so kann es doch sicher sein, dass im nächsten Jahr frische Blätter eine neue, eigene Geschichte erzählen werden. Nur die alte Eiche wird sich an alles erinnern.

Idee, Text & Layout	Klaus Westerhoff 2019	**Blattillustration**	makrovektor via Freepik
Online	spiele-im-kopf.blogspot.com	**Schriften**	„Botanink“ by Måns Grebäck
Geschrieben für	WinterOPC 2019 „Herbst“		„Santos Dumont“ by Billy Argel

Der Fänger im Mais
Ein Szenario für Deadlands Classic
von Nick Dysen

Was bisher geschah:
Noch immer tobt der große Eisenbahnkrieg im unheimlichen Westen, und zahlreiche Eisenbahngesellschaften kämpfen darum, als erste die Great Maze zu erreichen. Besonders verfahren ist die Situation in Kansas: Black River und Union Blue konnten ihre Schienen bis Dodge verlegen, sind seitdem aber kaum weiter vorangekommen. Ständig werden die Gleisarbeiten durch Überfälle feindlicher Eisenbahngangs oder Guerillabanden behindert. Der leitende Ingenieur der Union Blue, *Floyd Woodward*, suchte deshalb nach einem alternativen Streckenverlauf und entsandte ein Vermessungsteam in eine vielversprechende Region. Der unionstreue Farmer *John Tucker*, auf dessen Farmland die Alternativstrecke verlaufen sollte, wurde allerdings in seinem Maisfeld von einer Black River Eisenbahngang erschossen. Diesen brutalen Mord ließen sich die Abrechner nicht entgehen und belebten eine der Vogelscheuchen (s. u.) auf Tuckers Feld, die seitdem jede Nacht nach neuen Opfern sucht. Auch das Vermessungsteam der Union Blue, das mit Tucker über Durchfahrtsrechte verhandeln wollte, wurde Opfer der Vogelscheuche.



Der Auftrag:
In Dodge City wird das Aufgebot von Woodward angeworben, einen Wagen mit Ausrüstung und Verpflegung ins Vermessungscamp zu bringen. Die Posse soll die Ausrüstung abliefern und die bereits erstellten Karten zurück in die Stadt bringen. Das Camp liegt etwa 40 Meilen außerhalb der Stadt und sollte in drei bis vier Tagen erreicht werden.

Gefahren während der Fahrt:
Neben Morgans Marodeuren, einer Guerillabande der Südstaaten und einem Überfallkommando der Coyote-Indianer unter dem Krieger *Red Hand*, ist vor allem eine Gang der Black River (s. u.) hinter dem Wagen her.

Die Black River Eisenbahngang:
Angeführt von der abtrünnigen Mormonin *„Dirty" Phyllis Caldwell*, zieht diese etwa 20 Mann starke Eisenbahngang durch Kansas und versucht der Union Blue so viel Ärger wie möglich zu machen. Sie sabotieren Gleise, zerstören Versorgungsdepots und liefern sich Schießereien mit feindlichen Gangs. Auch Tucker haben sie auf dem Gewissen und so unbewusst die grauenhafte Vogelscheuche ins Leben gerufen. Die Bande ist schwer bewaffnet und sieht das Aufgebot als lohnendes Ziel. Phyllis weiß weder etwas über das ermordete Vermessungsteam noch über die unheimliche Kreatur, obwohl sie bereits einen Mann an die Vogelscheuche verloren hat. Der Mann wollte in der Nacht seine Geliebte aufsuchen, nahm die Abkürzung durch das Maisfeld und wurde so ein Opfer der Kreatur.

Tuckers Farm:
Die Farm bietet mit ihren zahlreichen Spuren des Überfalls einen trostlosen Anblick: Das Haus ist niedergebrannt, sämtliche Tiere sind erschossen und von Kojoten und Krähen angefressen. Auf der anderen Seite des Maisfelds befindet sich das unversehrte, aber verlassene Camp der Vermessungsexpedition, das allerdings deutliche Spuren eines Kampfes aufweist. Versteckt in einem nahegelegenen Wäldchen, etwa 1 Meile vom Farmhaus entfernt, haust seit dem Überfall der Kreatur, *Shamus Walt*, ein Mitglied des Vermessungsteams. Walt wurde durch den Angriff der Vogelscheuche wahnsinnig und brabbelt seitdem wirres Zeug über den Überfall. Er ist auf keinen Fall dazu zu bewegen, ins Maisfeld zu gehen.

Das Maisfeld:
Jetzt im Herbst so kurz vor der Ernte steht der Mais über 2,5 m hoch und bietet einen starken Kontrast zur verwüsteten Umgebung. Im Feld stehen mehrere Vogelscheuchen, allerdings sind weder Krähen noch andere Tiere zu sehen. Am Rand des Maisfeldes können die Überreste des Black River-Manns gefunden werden. Der außerhalb des Feldes liegende Teil des Körpers wurde stark angefressen, während der Teil, der im Feld liegt, von den Aasfressern verschmäht wurde. Im Feldinneren können die erschoßene Leiche von Tucker sowie die zerstückelten Körper der Vermessungsmitglieder gefunden werden. Keine der Leichen im Feld wurde von Aasfressern angerührt.

Die Vogelscheuche (siehe Kanaillen & Viecher S. 118):
Die von den Abrechnern belebte Vogelscheuche ist nachtaktiv und nutzt zum Töten mit Vorliebe eine Sense, die ebenfalls im Feld gefunden werden kann. Die Vogelscheuche besteht aus mit Stroh ausgestopften alten Kleidern und besitzt als Kopf einen Getreidesack mit Knöpfen als Augen und einem genähten Mund. Am Tag sieht sie wie eine normale Vogelscheuche aus, aber nachts geht sie auf die Jagd.



Bildquelle: pixabay.de unter Creative Commons CC0

HERBST ZEIT LOS – Ein cthuloides Szenario für die OPC-Kategorie „Herbst“ von Kaid Ramdani

„An einem bestimmten Punkt der Grausamkeit angekommen, ist es schon gleich, wer sie begangen hat: sie soll nur aufhören.“

September 1977 - Der deutsche Herbst: Alles begann im April 1968 in Frankfurt, als die Studenten Baader, Ensslin und zwei Komplizen mit selbstgebastelten Brandsätzen in einem Kaufhaus Feuer legten, um ein Zeichen gegen den Vietnam-Krieg zu setzen. Baader wurde 1970 verhaftet und nur wenige Wochen später unter anderem von Ulrike Meinhof befreit. Seitdem hielt die RAF die Bundesrepublik und das Ausland über Jahre in Atem. Das Ganze steigerte sich bis zur Ermordung des Generalbundesanwalts Buback, dessen Begleitern und des Dresdner-Bank-Chefs Jürgen und schließlich in der Geiselnahme des Arbeitgeberpräsidenten Hanns Martin Schleyer im September 1977. Mehr als sechs Wochen lang hielt die darauf folgende Terrorwelle die Bundesrepublik in Atem und ging als „Deutscher Herbst“ in die Geschichte ein.

In medias res: Die Charaktere -teils RAF-Sympathisanten, teils Geiseln- haben sich nach einer Verfolgungsjagd mit der Polizei in einem alten Lagerhaus verschanzt. Die Stimmung ist angespannt.. Der Plan war es, zu dritt den verhassten Staatsanwalt Wolfgang Hermann zu entführen und so die Freilassung von elf in der Bundesrepublik inhaftierten RAF-Mitgliedern - unter ihnen Andreas Baader, Gudrun Ensslin und Jan-Carl Raspe- zu erpressen. Sie sollten zudem je 100 000 DM erhalten und zu einem Ziel ihrer Wahl ausgeflogen werden. Doch einiges ging schief: Nun hat man nicht nur Hermann, sondern auch dessen Tochter mitnehmen müssen. Die beiden Leibwächter des Staatsanwalts sind tot, ebenso ein Polizist. Annette ist angeschossen worden, und Dieter Weymeyer, einer der Terroristen, liegt von den Kugeln der GSG9 getroffen tot vor dem Gebäude, das umstellt ist.

Der Spielleiter (SL) kann sich nun von den Spielern der Terroristen beschreiben lassen, wie sie es geschafft haben, die Situation erstmal unter Kontrolle zu bringen. Er kann ihnen leise erklären, dass sie nur noch wenig Munition (11 Schuss) für ihre beiden SIG-Sauer haben, und dass die Geiseln ihr letztes Pfand darstellen. Dann beginnt das Spiel.

Das Leben des Anderen: Geben sie den Spielern Zeit, sich an ihre Rollen zu gewöhnen. Es gibt genug Gesprächsbedarf. Langsam bemerken die Charaktere einen tiefen Ton, der ihnen durch Mark und Bein geht, und müssen plötzlich erkennen, dass zwei von ihnen die Körper getauscht haben. Die Karten haben sich geändert. Oder?

Der mythische Hintergrund: Im Lager befinden sich Kisten, in denen sich Kostüme für das okkulte Theaterstück „Der König in Gelb“ befinden. Eine der Masken hat die realitätsverändernde Magie des Stücks aufgesogen und beginnt nun, die Seelen der Anwesenden zu vertauschen. Der SL würfelt 1W6 und schaut nach, wen es betrifft. Die Charaktere behalten ihre geistigen Attribute und Fertigkeiten. Alle Besitztümer und die körperlichen Attribute sind die ihrer neuen Körper. Nach einigen Minuten beginnt der Reigen von Neuem.

Die Quadrille des Königs in Gelb
1 Annette-Simone
2 Lars-Wolfgang
3 Annette-Wolfgang
4 Lars-Simone
5 Wolfgang-Simone
6 Annette-Simone & Lars-Wolfgang

Todesspiel: Abseits der nun folgenden mystischen Verwirrungen, nutzt der SL folgende Situationen, um das Spiel im Fluss zu halten:
- Das Telefon: Die Polizei wird versuchen mit den Terroristen Kontakt aufzunehmen, um sie zur Aufgabe zu überreden. Falls das nicht funktioniert, soll das Gespräch dazu dienen, Zeit zu schinden, um den Zugriff der GSG9 vorzubereiten.
-Das Raunen: Haben sich die Charaktere nicht eh schon darum bemüht, nach der Ursache des Seelentauschs zu suchen, beginnt Simone ein Raunen aus einer der Kisten zu vernehmen. Hierin findet sich eine silberne Halbmaske, die mit einer gelungenen Probe als ein Original aus dem 17ten Jahrhundert identifiziert werden kann. Die seltsamen Zeichen deuten auf dunkles okkultes Wissen hin. Der Träger der Maske wird sich ihrer Fähigkeiten bald bewusst werden,

Hasturs Maske*: Sie ähnelt einer klassischen venezianischen Maske, wobei die silberne Legierung, die sich über den alten Samt legt, seltsam fleischig und verwachsen aussieht. Wer sie aufsetzt, ist vor weiteren Seelenwechseln sicher. Allerdings sieht der/die Träger(in) in den Schatten dunkle Gestalten, die ihm Texte aus dem „König in Gelb“ zuraunen. Dies kostet alle 10 Minuten 0/1 Punkte Stabilität.*

Die bleierne Zeit: Um das Szenario zu einem Ende zu bringen, darf der SL irgendwann entscheiden, dass die GSG9 versucht, die Geiseln zu befreien. Die Beamten werden beim ersten Auftreten eines bewaffneten Terroristen schießen, auch wenn man versucht, auf die Geiseln Rücksicht zu nehmen. Wer und ob und in welchem Körper jemand überlebt, wird sich dann entschieden haben.
[GSG9: Einschüchtern 70%, MP-5 80%, Verborgenes erkennen 50%]

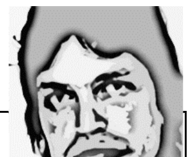
Typische Stabilitätsverluste: *Körpertausch 1/1W6; Seinen Körper erschießen 1W6/1W20; Seinen toten Körper sehen 1W4/1W8*

Buchtipps: Ein deutscher Herbst, Neue Kritik Verlag Reprint 2004; Die Erfindung der Roten Armee Fraktion durch einen manisch-depr…, Matthes und Seitz 2015; Ein Tag im Herbst, Rowohlt 2017
Filmtipps: Deutschland im Herbst (1978). Todesspiel (1997), Black Box BRD (2001), Der Baader Meinhof Komplex (2008)
Musiktipps: Krautrock (Amon Düül, Faust, Necronomicon, Popol Vuh, Ton Steine Scherben)



Annette, 30
ST 60 GE 70
KO 60 MA 70
GR 60 ER 60 BI 70 IN 65
TP 7 MP 14 STA 66 GL 70
Einschüchtern 60%, Geschichte 50%, Pistole 50%, Psychologie 40%, Schließtechnik 40%, Überzeugen 60%, Verborgenes erkennen 40%

Du bist überzeugtes RAF-Mitglied und wirst deine Mission erfüllen. Du weißt, die Polizei verhandelt nicht mit der RAF, also erwarte keine Gnade von den Bullenschweinen. Sie haben ja schon Dieter liquidiert und dich angeschossen. Aber ihr habt Waffen, Geiseln und auf der Flucht ein Fläschchen Insulin eingesteckt.



Lars, 26
ST 70 GE 60
KO 50 MA 60
GR 70 ER 65 BI 60 IN 55
TP 12 MP 12 STA 60 GL 60
Autofahren 50%, Kaschieren 50%, Pistole 40%, Straßenkampf 40%, Überreden 30%, Verborgen bleiben 60%, Werfen 50%

Du bist RAF-Mitglied, spitzelst aber insgeheim für das BKA. Nun hast du auf der Flucht einen Polizisten erschossen und weißt nicht, ob du damit die Grenze überschritten hast. Die Bullen verhandeln nicht mit Terroristen und schon garnicht mit Polizistenmördern. Du willst hier einfach nur lebend rauskommen.



Wolfgang, 59
ST 55 GE 50
KO 60 MA 70
GR 50 ER 50 BI 75 IN 60
TP 11 MP 14 STA 70 GL 70
Charme 40%, Finanzkraft 80%, Handgemenge 35%, Rechtswesen 80%, Psychologie 60%, Verborgenes erkennen 50%, Werte schätzen 35%

Du bist Wolfgang Hermann, Staatsanwalt für das verhasste „Schweinesystem.“ Du bist erzkonservativ und hast es noch nicht verdaut, dass deine Tochter Simone dir vor kurzem gestand, dass sie lesbisch sei. Du willst mit heiler Haut hier herauskommen und hoffst, dass die Terroristen qualvoll sterben werden.



Simone, 24
ST 75 GE 70
KO 50 MA 60
GR 50 ER 75 BI 60 IN 70
TP 10 MP 12 STA 60 GL 60
Anthropologie 40%, Autofahren 40%, Erste Hilfe 40%, Horchen 50%, Medizin 20%, Okkultismus 30%, Psychologie 40%, Springen 40%

Du bist die Tochter von Wolfgang Hermann und hast mit der ganzen Sache nichts zu tun. Du studierst Anthropologie und träumst davon, Deutschland zu verlassen. Deine Homosexualität hat dich deinem konservativen Vater entfremdet. Zudem bist du Diabetikerin und, wenn du nicht bald dein Insulin bekommst, wirst du sterben.

Das Copyright von Cthulhu 7.0 liegt bei Pegasus Spiele GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc.

Der ewige Herbst

Im Herzogtum *Islohan* befindet sich das Dorf *Traviel*. Jedes Jahr findet das traditionelle Erntedankfest in *Traviel* statt. Doch das Fest vor sieben Jahren lies in *Traviel* nicht den Herbst enden. Der Winter kam nicht, aber ein Wald entstand um einen See einige Tage vom Dorf entfernt.

In diesem ewigen Herbst hungerten die Dorfbewohner erst nicht, jedoch bemerkten sie, dass Jahr für Jahr der Ertrag der Ernte immer weiter zurückging und der Wald immer weiter wuchs. Der ewige Herbst weitete sich auch langsam auf das restliche Herzogtum aus.

Der Herzog selber wurde sich immer mehr der wachsenden Bedrohung, der schleichenden Unfruchtbarkeit der Länder, bewusst und entsandte eine Truppe, die dem Fluch, der auf *Traviel* zu lasten scheint, auf den Grund gehen sollte.

Szene 1: Dorf Traviel

Das Dorf *Traviel* beherbergt zirka zwanzig Einwohner. Darunter befinden sich Bauern, Jäger, Holzfäller und ein Schreiner. Unter *Morian* versammeln sich die Jugendlichen des Dorfes. Sie huldigen den mystischen Wald nahe des Dorfes und *Morian* selbst zeigt die Zeichen des Herbstes. Das Zeichen des Waldes zeigt sich bei ihm als rotbraunes blättriges Geflecht auf seiner Haut. Dies trägt er seitdem er während einer Mutprobe zu tief in den Wald ging.

Welche Gerüchte die Dorfbewohner zu erzählen haben könnten, kann über die Gerüchtetabelle ermittelt werden:

Würfelergebnis	Gerüchte
1	Ein alter Magier verfluchte das Land, weil er als Reisender in *Traviel* nicht willkommen geheißen wurde.
2	Eine alte *Hexe* soll tief im Wald hausen und dort Kinder in ihrer Holzhütte verspeisen.
3	Die Einwohner *Traviels* huldigten ihrer Schutzpatronin, einer *Dryade* am See, nicht genug und sie rächt sich nun.
4	Die Tiere fühlen sich immer noch nahe dem Winterschlaf und sammeln daher jegliche erdenkbare Nahrung.
5	*Grauklaue* ist schon damals ein alter und gefährlicher Bär für Jäger gewesen. Nun soll er aufgrund des verfluchten Waldes jedoch noch gewaltiger als früher sein und ganze Bäume ausreißen können.
6	Der Wind im Wald trägt die angst- und schmerzerfüllten Schreie der Söldner und Abenteurer, die versuchten die Schätze und Geheimnisse des Waldes zu ergründen.

Szene 2: Der Wald

Der Wald ist in den Farben des Herbstes geschmückt. Bäume lassen ihre Blätter fallen und den Boden in gelb, grün, rot, und orange erstrahlen. Die Tiere sind permanent auf der Suche nach essbarem und bereiten sich immer noch auf den nahenden Winter vor.

Als Inspiration für Zufallsbegegnungen in diesem Wald kann die folgende Tabelle genutzt werden:

Würfelergebnis	Zufallsbegegnung
1	Ein paar *Hirsche*. Sie sind nicht scheu und zeigen einen sicheren Weg in den Wald und auch zum See der *Dryade*.
2	Ein Pack *Wölfe*, die ihr Revier durchstreifen.
3	*Setzlinge* des Blumenritters, die den Wald nach Eindringlingen absuchen.
4	Die *Geister* der verstorbenen Söldner und Abenteurer, die vorher das Mysterium dieses Waldes ersuchten, ihren Tod fanden und nun in den Bäumen des Waldes gefangen sind.
5	Ein grauer und gute vier Meter (stehend) großer *Bär*, ist hinter dem Nebel im Wald zu hören sowie seine Silhouette zu sehen.
6	Der *Blumenritter* auf der Suche nach Beeren, Harz und Blumen für seine Geliebte überrascht die Abenteurer.

Szene 3: Die Dryade und der Blumenritter

Der See ist umgeben von einem Blumenfeld sowie hohem Gras. Wenige Bäume umranden den Wald und ein Ahornbaum überragt alle Bäume des Sees. Um den See herum hat der *Blumenritter* zu seinen Tagen als Druide einen *Feenzirkel* errichtet. Jener magische Zirkel ist immer noch unter dem hohen Gras und den Blumenfeldern zu sehen. Seine geliebte *Dryade* kann sich für einige Stunden frei um den See herum bewegen, muss dann jedoch wieder eins mit dem großen Ahornbaum werden, um sich auszuruhen. Der *Blumenritter* ist Fremden feindselig eingestellt, da er denkt, dass sie versuchen dieses Heiligtum seiner Geliebten zu zerstören und somit ihr das Leben zu nehmen. Im Laufe der Zeit hat er die ehemalige Menschlichkeit von sich abgelegt und wurde von seinen Liebesgefühlen soweit eingenommen, dass Eifersucht sowie Verlustängste sein rationales Denken benebeln.

Fähigkeiten des Blumenritters

- Der *Blumenritter* ist ein geschickter Fechter mit seinem aus Rosen bestehenden Rapier
- Innerhalb des Waldes kann er Ranken und Wurzelwerk der hiesigen Pflanzen nutzen um Feinde zu Boden zu schleudern oder gar zu paralisieren
- Innerhalb des *Feenzirkels*, und damit am See seiner Geliebten, wird er für jeden Feind stärker
- Er kann *Setzlinge* innerhalb des Waldes entstehen lassen, die ihm dienen

Credits

Autor: René Kremer (oder via Twitter)
Der *Blumenritter* ist **inspiriert** durch den Flower Knight von Kingdom Death Monster.
Danke an Scott Tolksdorf für die Entwicklung von Homebrewery.

© 2019 René Kremer von Pen Paper Dice und lizensiert unter Creative Commons BY-NC-SA 4.0.

DAS FALLENDE BLATT

Kompendiums Klasse

Wenn du begreifst, dass du wie das fallende Herbstlaub im Wind nicht derjenige bist, der entscheidet, sondern immer dorthin geweht wirst, wo du sein musst kannst du statt einem Klassenspielzug den folgenden Spielzug wählen.

EIN BLATT IM FLUSS DES SCHICKSALS

Wenn du dich einfach treiben lässt, führt dich das Schicksal genau dorthin, wo du gebraucht wirst. Da du weißt, dass du dort enden wirst, wo man dich braucht, nimm +1 wenn du Gefahren auf dem Weg trotzt, indem du mitten in sie hinein rennst.

WENN DU EIN BLATT IM FLUSS DES SCHICKSALS GENOMMEN HAST, KANNST DU EINEN DER FOLGENDEN SPIELZÜGE ANSTELLE EINE KLASSENSPIELZUGS WÄHLEN

EINE REICHE ERNTE

Wie die Bäume am wegesrand hängen auch die Gelegenheiten am Rande deines Weges voller Früchte. Du musst nur deine Hand ausstrecken und sie pflücken. **Wenn du deiner Aufgabe folgst, verbrauchst du keine Rationen** Das Schicksal wird schon dafür sorgen, dass du verpflegt bist.

DER GOLDENE SCHEIN

Wenn du dich im Goldenen Licht des Abends sonnst und darüber nachdenkst, wohin dich das Schicksal wohl treiben wird, würfel + WEI:
Bei einer 10+ erschließt sich dir der Zusammenhang dessen, was zuletzt geschehen ist. Du bekommst fortlaufend +1, wenn du dieses Wissen zu deinem Vorteil nutzt.
Bei 7-9 Erkennst du ein paar Hinweise, die du bisher übersehen hast. Erläutere den Zusammenhang deinem SL und nimm einmalig +1 wenn du dieses Wissen nutzt.

VORBOTEN DER DUNKELHEIT

Wenn du einem Feind das erste mal begegnest, kannst du den SL eine Frage über diesen Feind stellen. Er erzählt dir einen interessanten, aber nicht unbedingt hilfreichen Fakt über diesen Feind. Dann musst du dem SL erklären, wie du dieses Wissen aus den vergangenen Ereignissen geschlussfolgert hast

Eine Kompendiumsklasse für Dungeon World von Robin Hormel

Die Einsendung basiert auf Dungeon World von Sage LaTorra und Adam Koebel.
Dies nutzt die Creative Commons Lizens 3.0
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/us/

Marnogs Schatten

Der einst überall bekannte und verehrte Magier Marnog hatte es sich zur Aufgabe gemacht, das Land vor der Gefahr der Undankbarkeit zu schützen. Sein großes Ziel war es, den Leuten zu zeigen, dass es immer etwas gibt, das ihnen zuteil wird.
So reiste er im Herbst von Dorf zu Dorf, und feierte dort mit den einfachen Leuten die gute Ernte. Doch manchmal kam es vor, dass einer die anderen beneidete und ihnen lieber etwas stahl, als sich über sein eigenes Wohl zu freuen. Fiel ihm solches Verhalten auf, verwarnte er die Menschen und machte sie darauf aufmerksam, wie gut es ihnen eigentlich ging.
So gingen die Jahre ins Land und Marnog wurde langsam alt. Da er wusste er könnte so nicht ewig weitermachen suchte er nach einem Weg, die Botschaft auch nach seinem Tod weiter zu verbreiten. Er durchforstete Bibliotheken und beriet sich mit anderen Magiern, bis er eines Tages die Lösung in einer alten Ruine fand. Dort gab es einen alten Zauber, der ihm erlaubte ein magisches Wesen zu schaffen, das den Auftrag weiter verfolgen würde.
So erschuf er einen Golem, der nach seinem Tod am Erntetag umherziehen sollte um den Menschen zu zeigen, wie gut es ihnen ging, doch als die Jahre ins Land zogen und Marnog schon lange tot war, begann die Magie, die den Golem lenkte sich zu verändern. Das Gute, das Marnog stets bezweckte verlor an Kraft und so geschah es, dass der Golem seinen alten Zweck vergaß und seitdem diejenigen, die undankbar sind jagt. Seine Waffe, die einst dazu diente den Menschen Erinnerungen an all das, was gut war zu zeigen, änderte sich und entreißt ihnen nun ihre Lebenskraft. Ist eine Person erst ohne alle Lebenskraft, macht sich der Golem daran, den Körper in seinen eigenen zu integrieren. Seit jener Zeit ist er nur noch Marnogs Schatten bekannt und am Erntefest werden Laternen mit fröhlichen Gesichtern vor die Häuser gestellt um ihm zu zeigen, wie dankbar man ist und so die Schrecken abzuwenden.

MARNOGS SCHATTEN

Einzelgänger, Verschlagen, Intelligent, Magisch, Konstrukt, Furchterregend, Amorph

Seelenreißer (Silberkette mit Stacheln) (W8 +4 Schaden ,Durchdringung 1)*Kurz, Wuchtig, Lang, Nah*

23 TP Rüstung 4

Besonderheit: Magischer Golem, Erscheint nur zur Erntenacht, Zusammengesetzt aus Körperteilen vorheriger Opfer

- Entführe und Integriere die Leiche
- Raube die Lebenskraft
- Spüre die Emotionen des Gegenübers

Ein Monster mit Hintergrund für Dungeon World von Robin Hormel
Ein besonderer Dank gilt meinem Lektor Robin P.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 United States License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/us/ or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Die Herbsthexe

Ein Pilzmonster für herbstliche Wälder

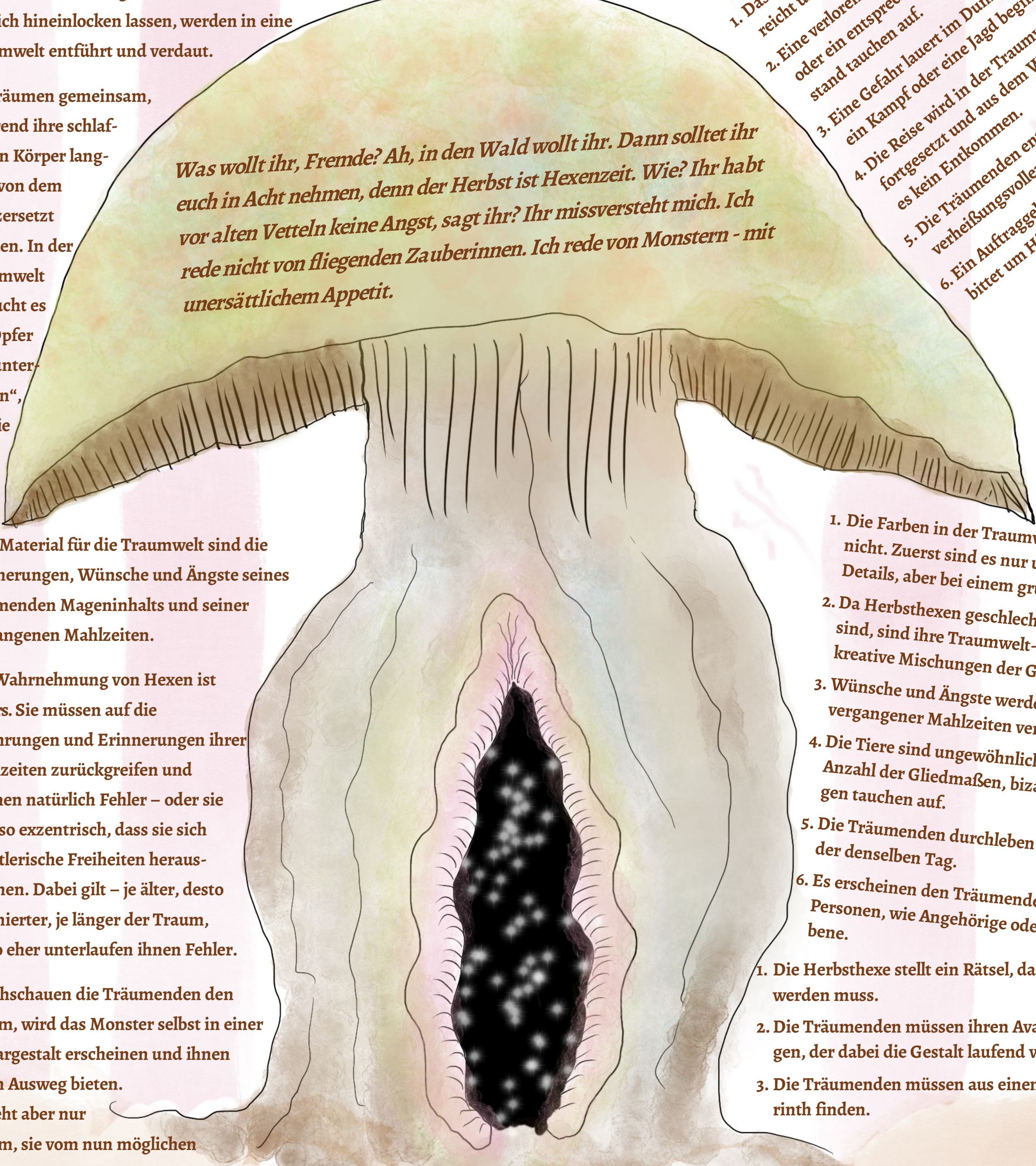
Herbsthexen sind riesige, bauchige – und entgegen ihres Namens geschlechtslose – Pilze, die in der Herbstzeit ihre gewölbten Stiele öffnen und mit ihren Sporen die Illusion geschützter, behaglicher Orte schaffen. Kreaturen, die sich hineinlocken lassen, werden in eine Traumwelt entführt und verdaut.

1. Gemütliches Haus
2. Turmruine
3. Verlassene Bärenhöhle
4. Gewaltiger hohler Baum
5. Von Felsen umgeben
6. Heimeliges Versteck

Sie träumen gemeinsam, während ihre schlafenden Körper langsam von dem Pilz zersetzt werden. In der Traumwelt versucht es die Opfer zu „unterhalten“, Bis sie verdaut sind.

1. Das lang ersehnte Ziel wird erreicht und es gibt ein großes Fest.
2. Eine verloren geglaubte Person oder ein entsprechender Gegenstand tauchen auf.
3. Eine Gefahr lauert im Dunkeln und ein Kampf oder eine Jagd beginnt.
4. Die Reise wird in der Traumwelt fortgesetzt und aus dem Wald gibt es kein Entkommen.
5. Die Träumenden entdecken einen verheißungsvollen Ort.
6. Ein Auftraggeber taucht auf und bittet um Hilfe.

Was wollt ihr, Fremde? Ah, in den Wald wollt ihr. Dann solltet ihr euch in Acht nehmen, denn der Herbst ist Hexenzeit. Wie? Ihr habt vor alten Vetteln keine Angst, sagt ihr? Ihr missversteht mich. Ich rede nicht von fliegenden Zauberinnen. Ich rede von Monstern - mit unersättlichem Appetit.



Sein Material für die Traumwelt sind die Erinnerungen, Wünsche und Ängste seines träumenden Mageninhalts und seiner vergangenen Mahlzeiten.

1. Die Farben in der Traumwelt passen nicht. Zuerst sind es nur unauffällige Details, aber bei einem grünen Himmel...
2. Da Herbsthexen geschlechtslose Wesen sind, sind ihre Traumwelt-Avatare auch kreative Mischungen der Geschlechter.
3. Wünsche und Ängste werden mit denen vergangener Mahlzeiten verwechselt.
4. Die Tiere sind ungewöhnlich. Größe, Anzahl der Gliedmaßen, bizarre Kreuzungen tauchen auf.
5. Die Träumenden durchleben immer wieder denselben Tag.
6. Es erscheinen den Träumenden bekannte Personen, wie Angehörige oder Verstorbene.

Die Wahrnehmung von Hexen ist anders. Sie müssen auf die Erfahrungen und Erinnerungen ihrer Mahlzeiten zurückgreifen und machen natürlich Fehler – oder sie sind so exzentrisch, dass sie sich künstlerische Freiheiten herausnehmen. Dabei gilt – je älter, desto raffinierter, je länger der Traum, desto eher unterlaufen ihnen Fehler.

Durchschauen die Träumenden den Traum, wird das Monster selbst in einer Avatargestalt erscheinen und ihnen einen Ausweg bieten.
Es geht aber nur darum, sie vom nun möglichen Aufwachen abzuhalten und (Verdauungs-)zeit zu schinden.

1. Die Herbsthexe stellt ein Rätsel, dass gelöst werden muss.
2. Die Träumenden müssen ihren Avatar besiegen, der dabei die Gestalt laufend wechselt.
3. Die Träumenden müssen aus einem Labyrinth finden.
4. Sie müssen ihr einen Tauschhandel anbieten.
5. Sie müssen die Herbsthexe mit einer Geschichte zum Weinen oder Lachen bringen.
6. Sie müssen ihr eine Aufgabe oder Bitte stellen, die sie in der Traumwelt nicht lösen

Nicht alle Herbsthexen sind nur fressende Monster. Ihre Charaktere und Stimmungen sind durchaus unterschiedlich.

1. Es wird als Gött*in verehrt und ihm wird geopfert.
2. Es ist eine uralte Ratgeber*in mit immensen Wissen.
3. Es ist eigentlich nur auf Konversation aus.
4. Es spürt die Gefahren der Welt und will helfen.
5. Es ist eine Lehrmeister*in vergessener Künste.
6. Es will sich amüsieren und genüsslich speisen.

Erwachen die Träumenden, werden sie sich von Myzelen bedeckt, bleich, schwammig oder aufgedunsen – je nach Verdauungszustand – wiederfinden. Wenn die Herbsthexe keinen Weg freigibt, können sich die Erwachten aus dem Pilz rausschneiden. Das Monster ist nun wehrlos, die Sporen wirken nicht mehr.

Text & Illustration: Sören Heinsohn

Gewähltes Thema: Herbst

Es endet
Von Simon Moskala

Erschöpft legst du dir deine Ausrüstung für den nächsten Tag zurecht.
Diese Stille um dich herum ist zermürbend, doch dies ist der Weg, den du gewählt hast.
Alle Entscheidungen der letzten Wochen führten dich genau zu diesem Ort.
Dieser Hütte am See.
Schließlich wurde es Zeit Schlafen zu gehen.

Trotz der dicken Decken kriecht dir die feuchte Kälte in die Glieder.
Doch die Kälte ist nicht der einzige Gast in dieser Nacht. Verschiedene Gedanken geistern in deinem Kopf herum, bevor irgendwann endlich die Müdigkeit gewinnt.
Sechsundfünfzig Jahre nur Mist gebaut und nur einen Tag, um es gerade halbwegs gerade gebogen zu bekommen. Jeder ließ mich hierbei im Stich, wer kann es ihnen verübeln.
Dies hab ich zu verantworten und diesmal werde ich dafür gerade stehen.

Am nächsten Morgen ist deine Umwelt in dichtes Weiß getaucht. Ein dicker Nebel umschließt die Hütte am See. Ein Schmunzeln ziert kurz dein geschundenes Gesicht.
Die Natur stimmt sich ein. Nur ich und meine Aufgabe. Alles andere ist jetzt unwichtig.

Ein letzter Schluck aus der Flasche und dann gehst du los. Stur folgst du deinem Kompass. Von hier aus sind es nur noch vier Stunden bis zu deinem Ziel. Genug Zeit um ein letztes Mal mit sich ins Reine zu kommen. Gelegentlich sondierst du deine Umgebung.
Blätter fallen von den Bäumen. *Alle verpassten Gelegenheiten, etwas Gutes zu tun.*
Ein kühler Wind vertreibt den Nebel. *Fliegende Fäuste statt einer Umarmung.*
Ein grauer Himmel bleibt. *Ich und mein beschränkter Horizont.*
Nur noch eine drei Stunden bis zu deinem Ziel.
Dann setzt Regen ein und wäscht den ganzen Ballast des Jahres weg.
Bäche und Flüsse schwellen an und suchen sich neue Wege, als du dich vom See entfernst und einen Hügel emporsteigst. Zwei Stunden dauert es, bis du endlich oben am Scheideweg stehst und einen ersten Blick auf dein Ziel werfen kannst. Noch ist es zu weit entfernt, doch es wird bald in deiner Reichweite sein und dann kommt der eine Moment.
Du wirst vermutlich nie erfahren, was deine Handlung bewirken wird, doch du musst es versuchen und du kannst dir kein Versagen leisten.

Zeit für den Showdown, denkst du dir, als das ersten Gewittergrollen aus der Ferne zu hören ist.
Blitze lassen den Horizont für kurze Augenblicke aufhellen.
Gleich kommt dein Ziel in Reichweite.
Es wird umschwirrt von zahlreichen Untergebenen.
Das wird dem Stich in ein Hornissennest gleich kommen.
Trotz aller Aufregung, versuchst du deinen Atem still zu halten und legst an.
Zielst durch Kimme und Korn.
Denkst ein letztes Mal, für wenn du dies tust.
Und drückst ab.

Der letzte Herbst - Ein Szenario für Quill



von Simon Strietholt
Entstanden nach einem Gespräch über die Arbeit im Hospiz. Mit Korrekturen und Anregungen von Moritz Mehlem.
Illustration Simon Strietholt nach Horst Janssen

Profil: Du schreibst einen letzten Brief an deine (n) Sohn/Tochter, mit dem/der du seit 16 Jahren nach einem heftigen Streit keinen Kontakt mehr hast.
Diesen, deinen letzten Herbst, verbringst du nach einer letzten, erfolglosen Therapie mit der Gewissheit des nahen Todes im Hospiz. Noch bleiben dir ein paar Wochen und dieser Brief soll dabei helfen die Wunden zwischen Dir und deinem Kind zu heilen und vielleicht sogar Hoffnung aufkommen zu lassen, dass er oder sie zu Dir kommt um Abschied zu nehmen.

Verteile jeweils 1 x gut, mittelmäßig und schlecht auf die drei Attribute:
Schreibkunst, Sprache und Herz, wähle eine Fertigkeit aus dem Grundregelwerk.

Schreibregeln: Wähle eine Option:
Du verwendest bestes Papier um dem Brief eine angemessen Note zu geben, schließlich geht es Dir um etwas sehr Wichtiges +1 Würfel auf Schreibkunst.
oder
Da du dein Kind gut kennst, wirfst du all deine Emotionen in den Brief. Werfe einen W6 extra bei Herzwürfen.

Tintenfass:

- Stefan bzw. Anja / mein Sohn bzw. meine Tochter
- Krankheit / Gesundheitsbeschwerden
- Medikamente / Therapie
- Vor langer Zeit / Vergangenheit
- Streit / Clinch
- Wut / Ärger
- Enttäuschung / Unzufriedenheit
- Ort / Stadt
- Arbeit / Tätigkeit
- Stolz / Arroganz
- Bitte / Sei so gut...

Punkte:

Weniger als 5: Du erhältst zwar Antwort, doch in dem Schreiben bricht sich all die Wut und Enttäuschung deines Kindes los. Es entsteht kein Dialog, nichts kann geklärt werden.

5-7: Dein Kind schweigt weiter und du erhältst keine Antwort

8-10: Die Antwort deines Kindes ist offen und Ihr geratet in einen Dialog. Schwere Themen kommen auf und Ihr könnt bis zum Winter Frieden schließen.

11+: Dein Kind antwortet. Bevor der Winter einbricht und du von hier gehst, versöhnt Ihr Euch und Er oder Sie ist bei Dir als es zu Ende geht.

Das Blatt der Herbstkönigin

Angeblich hatte die Sommerkönigin vor langer Zeit noch drei Schwestern, die Winterkönigin, die Frühlingskönigin und die Herbstkönigin. Der Legende nach gab es einen Krieg zwischen den Schwestern, wobei Winter und Sommer gegen Herbst und Frühling standen. Keiner weiß genau was passierte, außer der Sommerkönigin, aber zum Schluss blieb nur eine der vier übrig.
Das einzige was noch an die Herbstkönigin erinnert ist dieses Eichenblatt, welches in den Farben des Herbstes leuchtet. Je nachdem wie das Licht darauf fällt erscheint es gelb, rot oder braun (oder alles gleichzeitig).
Die Erzählungen berichten auch davon, dass der Träger des Blattes besondere Kräfte erlangt und so zum letzten Streiter des Herbstes wird.



Spieleffekt

Die Person die das Blatt um Hals trägt bekommt im Kampf gegen Feenwesen 2 Vorteilswürfel auf die Angriffe.
Außerdem bekommt sie, solange sie das Blatt trägt, Dunkelsicht und +2 auf Geschicklichkeit.
Sollte die Person nicht gegen Feenwesen, besonders Elfen, kämpfen wollen muss ihr eine Willenskraftwurf gelingen, wenn er misslingt greift sie die Feenwesen an.
Sollte sie aus einem Kampf gegen Feenwesen fliehen wollen, muss ihr ein weiterer Willenskraftwurf gelingen. Misslingt dieser wachsen der Person Wurzeln und er bleibt an Ort und Stelle und muss weiter kämpfen. Sollte sie dabei sterben verwandelt sie sich in eine ausgewachsene Eiche. Sobald der nächste Herbst kommt, wird das erste Blatt welches von diesem Baum fällt in das Blatt der Herbskönigin. Bis zu diesem Zeitpunkt kann der Baum nicht gefällt oder anderweitig beschädigt werden, da er durch die Herbstkönigin geschützt ist.
Personen die unter dem Baum rasten heilen in der Nacht ihre doppelte Heilungsrate.

Bild ist Public Domain und stammt von https://wpclipart.com/scenic/trees/Solitary_Oak.jpg.html

EMPTY ROOM STUDIOS PUBLISHING

Licensing Agreement (for Stock images)

A. Definitions:

"Illustrator" refers to credited artist. "Client" and/or "Licensee" refers to the licensing party, its representatives, successors, assigns, agents and affiliates. "Work", "Illustration", "Artwork" and "Image" refer to any artwork created or licensed by the Illustrator in fulfillment of this Agreement.

B. Purpose:

This is a legal agreement between the Client and the Illustrator. By publishing any illustration licensed from the Illustrator, the Client agrees to be bound by the terms of this agreement. If you do not agree to all terms of this agreement, do not license any images.
If the licensee is entering into this agreement on behalf of an employer, the license granted and all terms of this agreement apply to the employer and to the licensee as a representative of the employer.

C. Reservation of Rights:

All artwork and images, including sketches, created by the Illustrator are copyrighted and remain the property of the Illustrator. Grant of reproduction rights is conditioned upon Client's acceptance of each term set forth in this Agreement . All rights not expressly granted to Client in writing remain the exclusive property of the Illustrator, including , but not limited to, all rights in derivative images, sketches, comps or other preliminary materials. Any use additional to that expressly granted above requires written permission and payment of a separate fee. Under all circumstances, regardless of rights granted, Illustrator reserves the right to use any illustration for self-promotion purposes and for use in for-sale editions of prints.

D. Grant of Rights:

Unless stated otherwise in writing, Illustrator grants to Client a nonexclusive right to use the Illustration for purposes as specifically agreed to in writing, including using small sections of the illustration as "spot" or "iconic" art in the publication or any other publication or electronic media; using all or part of the art as a background for other pages, text boxes, sidebars or parts of pages; using all or part of the artwork in any other media including print publication, internet publication or multimedia production.
Such rights are non-sublicensable, non-transferrable and non-assignable.

E. Revisions to Artwork:

Client may correct, adapt, crop or change the finished artwork without the Illustrator's permission.

F. Copyrights:

Client will provide copyright protection by placing proper copyright notice on all uses, either "© name, year of first publication" (which protects the whole and all of its component parts), or "© Artist's name, 20__", within the credits page (which protects the artwork).

G. Credits:

A credit line suitable to the design of the page must be used. Name on credit line shall read: "Artist's Name", Standard Stock Art: Issue(XX) by Empty Room Studios Publishing.

H. Warranty:

The Illustrator warrants and represents that, to the best of his knowledge, all work that is licensed is original and does not knowingly infringe on other copyrights, and does not contain any scandalous, libelous, or unlawful matter. The Illustrator further warrants that he has all necessary rights and authority to enter into and perform this Agreement in accordance with its terms, including, but not limited to, the right and authority to license the use of any Illustration transacted under this Agreement;

I. Liability:

In no event shall Illustrator's combined liability in connection with this transaction exceed the total of the fees and expenses paid by the Client.

J. Governing Law:

This Agreement shall be deemed to be a contract made under the laws of the United States of America and the Commonwealth of South Carolina and for all purposes shall be interpreted in its entirety in accordance with these laws.

K. Miscellaneous:

This Agreement shall be binding upon the parties, their heirs, successors, assigns, and personal representatives. Its terms can be modified only by an instrument in writing signed by both parties.

Der Ritter der Herbstkönigin

Wenn du der Herbstkönigin mehr als einen Gefallen schuldest und den aktuellen Herbstritter im Kampf besiegt hast, erhältst du Zugang zu dieser Kompendiumklasse.

Spielzug zu Beginn

☒ Im Auftrag der Königin

Wenn du auf Feen oder Anhänger des Herbsthofes triffst würfele + Cha

*bei einer 10+ helfen sie dir nach ihren Möglichkeiten ohne eine Gegenleistung

*bei einer 7-9 helfen sie dir nach ihren Möglichkeiten möchten aber eine Gegenleistung, vielleicht dass du ein gutes Wort bei der Königin für sie einlegst.

* bei einer 6- schreibst du dir einen EP gut und der SL macht einen Spielzug

Spielzüge für Fortgeschrittene

☐ Für die Königin

Wenn gegen die Feinde des Herbsthofes kämpfst würfele + Cha

*bei einer 10+ kannst du die Stärke des Herbtes aufrufen, beschreibe wie sich seine Macht in deinem Angriffs manifestiert und die Feindes der Königin das Fürchten lehrt.

*bei einer 7-9 kannst du die Macht nur teilweise anrufen und du schuldest der Königin einen weiteren Gefallen

* bei einer 6- schreibst du dir einen EP gut und der SL macht einen Spielzug

☐ Die Früchte der Herbst

Wenn du in der Wildnis unterwegs bist würfle + We

* bei einer 10+ findest du genug Nahrung um die Gruppe für einen Tag zu ernähren

* bei einer 7-9 findest du genug Nahrung um dich (oder eine andere Person) für einen Tag zu ernähren

* bei einer 6- schreibst du dir einen EP gut und der SL macht einen Spielzug

☐ Der Herbstmantel

Wenn du dich im Herbst, vor Feinden, verstecken willst würfele + Cha

* bei einer 10+ beschwörst du den Herbstmantel und wirst unsichtbar, aber nicht unhörbar.

* bei einer 7-9 beschwörst du den Herbstmantel und bekommst + 4 auf deine Rüstung

* bei einer 6- schreibst du dir einen EP gut und der SL macht einen Spielzug

EMPTY ROOM STUDIOS
PUBLISHING

Licensing Agreement (for Stock images)

A. Definitions:

"Illustrator" refers to credited artist. "Client" and/or "Licensee" refers to the licensing party, its representatives, successors, assigns, agents and affiliates. "Work", "Illustration", "Artwork" and "Image" refer to any artwork created or licensed by the Illustrator in fulfillment of this Agreement.

B. Purpose:

This is a legal agreement between the Client and the Illustrator. By publishing any illustration licensed from the Illustrator, the Client agrees to be bound by the terms of this agreement. If you do not agree to all terms of this agreement, do not license any images.
If the licensee is entering into this agreement on behalf of an employer, the license granted and all terms of this agreement apply to the employer and to the licensee as a representative of the employer.

C. Reservation of Rights:

All artwork and images, including sketches, created by the Illustrator are copyrighted and remain the property of the Illustrator. Grant of reproduction rights is conditioned upon Client's acceptance of each term set forth in this Agreement . All rights not expressly granted to Client in writing remain the exclusive property of the Illustrator, including , but not limited to, all rights in derivative images, sketches, comps or other preliminary materials. Any use additional to that expressly granted above requires written permission and payment of a separate fee. Under all circumstances, regardless of rights granted, Illustrator reserves the right to use any illustration for self-promotion purposes and for use in for-sale editions of prints.

D. Grant of Rights:

Unless stated otherwise in writing, Illustrator grants to Client a nonexclusive right to use the Illustration for purposes as specifically agreed to in writing, including using small sections of the illustration as "spot" or "iconic" art in the publication or any other publication or electronic media; using all or part of the art as a background for other pages, text boxes, sidebars or parts of pages; using all or part of the artwork in any other media including print publication, internet publication or multimedia production.
Such rights are non-sublicensable, non-transferrable and non-assignable.

E. Revisions to Artwork:

Client may correct, adapt, crop or change the finished artwork without the Illustrator's permission.

F. Copyrights:

Client will provide copyright protection by placing proper copyright notice on all uses, either "© name, year of first publication" (which protects the whole and all of its component parts), or "© Artist's name, 20__", within the credits page (which protects the artwork).

G. Credits:

A credit line suitable to the design of the page must be used. Name on credit line shall read: "Artist's Name", Standard Stock Art: Issue(XX) by Empty Room Studios Publishing.

H. Warranty:

The Illustrator warrants and represents that, to the best of his knowledge, all work that is licensed is original and does not knowingly infringe on other copyrights, and does not contain any scandalous, libelous, or unlawful matter. The Illustrator further warrants that he has all necessary rights and authority to enter into and perform this Agreement in accordance with its terms, including, but not limited to, the right and authority to license the use of any Illustration transacted under this Agreement;

I. Liability:

In no event shall Illustrator's combined liability in connection with this transaction exceed the total of the fees and expenses paid by the Client.

J. Governing Law:

This Agreement shall be deemed to be a contract made under the laws of the United States of America and the Commonwealth of South Carolina and for all purposes shall be interpreted in its entirety in accordance with these laws.

K. Miscellaneous:

This Agreement shall be binding upon the parties, their heirs, successors, assigns, and personal representatives. Its terms can be modified only by an instrument in writing signed by both parties.

Sport



Pitzal



Das Ballspiel Pitzi war für die Maya mehr als nur Sport; es diente auch als kultisches Ritual und zur Streitschlichtung. Als Pitzal, die Ballspieler, seid ihr Mitglieder des Adels und entscheidet in dieser wichtigen Rolle über das Schicksal anderer. PITZAL ist ein spielleiterloses Rollenspiel, in dem ihr diese Wettstreite austragt.

Die Ballspieler

Jeder Pitzal verfügt über vier Attribute entsprechend der Weltsicht der Maya mit jeweils der Stufe w4. Du darfst die Stufe deiner Attribute insgesamt dreimal um je einen Schritt steigern (w4 → w6 → w8 → w10).

Baq (Knochen): Sie stehen für deine körperlichen Fähigkeiten, wie Kraft, Ausdauer oder Geschick

Uxlab (Atem): Er steht für deine geistigen Fähigkeiten, wie Klugheit, Ausstrahlung oder Willen.

Kik' (Blut): Dies ist der Lebenssaft, mit dem die Welt stets aufs Neue wiedergeboren werden kann. Opferst du es, kann es dir helfen, große Taten zu vollbringen.

Muj (Schatten): Jedem Individuum wohnen mehrere Seelen inne, darunter auch schützende Verbindungen zu Tiergeistern. Wähle einen Schatten für ein besonderes Talent:

- Falke: Überreden
- Hirsch: Anführen
- Jaguar: Ringen
- Kaninchen: Entrinnen
- Klapperschlange: Einschätzen
- Schwarzer Brüllaffe: Erinnern

Gib deinem Pitzal nun einen Namen, wie Aapo, Babajide, Balam, Chimalmat, Yaxkin oder Yunuen.

Sich beweisen

Musst du dich in einem Wettstreit beweisen, beschreibe zunächst deine Taten und Worte. Danach würfelst du den Würfel des geforderten Attributs *Baq* oder *Uxlab*. Welches dies ist, wird im Folgenden bei den Szenen erläutert. Besitzt du einen passenden *Muj*, darfst du dessen Würfel hinzufügen. Zudem darfst du dein Blut opfern, um deine Chancen zu erhöhen. Beschreibe dein Opfer und würfle zusätzlich dein Attribut *Kik*, senke dieses danach aber um eine Stufe (Minimum w4). Das höchste Einzelergebnis deiner Würfel ist dein *Streitwert*.

Das Spiel

Ein Wettstreit verläuft über genau vier Szenen.

1. Der Konflikt

Zu Beginn etabliert ihr gemeinsam den Konflikt, in dessen Rahmen die Pitzal ihr Ballspiel austragen, etwa:

Ritual. Der regelmäßige Kampf von Tag gegen Nacht muss symbolisch stets aufs Neue ausgetragen werden.

Streit um Land. Rivalisierende Städte wie Tikal und Calakmul wollen ihr Gebiet vergrößern.

Streit um Herrschaft. Unterworfene Könige und Adlige müssen auf dem Spielfeld um ihr Leben kämpfen.

Einfluss. Die Adelsfamilien teilen die Funktionen des Staats strikt unter sich auf, die ihnen von den Göttern gegeben wurden.

Erbe. Streit unter Bauern oder Händlern harrt der Schlichtung.

Jeder Spieler ergreift eine Seite des Konflikts, im Idealfall stehen sich auf beiden Seiten gleich viele Pitzal gegenüber.

2. Die Streitgespräche

Nun argumentiert jeder für jeweils seine Seite des Konflikts und versucht so, bereits im Vorfeld die Entscheidung zu deren Gunsten zu beeinflussen. Reihum im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler eine Streitrunde beginnen und bestimmt, ob diese mit *Baq* oder *Uxlab* ausgetragen wird. Entgegen dem Uhrzeigersinn darf jeder Spieler entscheiden, ob er an der Runde teilhat; jeder Teilnehmer muss sich wie oben beschrieben beweisen.

Die Kontrahenten vergleichen nun ihren jeweiligen *Streitwert*, der höchste siegt. Bei Gleichstand gewinnt die höhere Würfelstufe des Siegerwürfels, sonst endet der Streit unentschieden. Ein Spieler notiert sich jeden Sieg, den er erlangt hat. Zudem darf er je 2 Punkte, um die er über dem Ergebnis des zweithöchsten liegt, sein *Kik'* um eine Würfelstufe erhöhen (Maximum w10), selbst wenn er in dem Streit kein Blut geopfert hat.

Sind alle Streitrunden abgeschlossen, addieren die Pitzal der beiden Konfliktseiten jeweils ihre erlangten Siege. Dies ist die Anzahl der Tore, die ihre Gegner im Ballspiel erreichen müssen.

3. Das Ballspiel

Anschließend findet das eigentliche Pitzi statt, ausgetragen in einer I-förmigen Arena vor den Augen von König, Adel und Priestern. Nur mit Wade und Gesäß müssen die Pitzal einen schweren Lederball in der Luft halten. Lässt ein Spieler den Ball zu Boden fallen, hat die Gegenseite ein Tor erzielt.

Der Spieler mit den meisten Siegen aus der ersten Szene hat den Aufschlag und entscheidet, ob der folgende Schlagabtausch körperlich mit *Baq* oder taktisch mit *Uxlab* ausgetragen werden soll; anschließend muss er sich beweisen wie oben beschrieben. Danach wählt er einen Folgespieler aus - auch sich selbst oder einen auf derselben Seite. Nun ist es an dem so Angespielten, sich zu beweisen. Erreicht er mit seinem *Streitwert* mindestens den seines Vorgängers, bleibt der Ball in der Luft und er darf einen neuen Folgespieler auswählen. So steigt mit jedem Ballwechsel das Mindestergebnis, das man erwürfeln muss. Sobald ein Spieler dieses nicht mehr erreicht, fällt der Ball zu Boden. Sein Vorspieler hat ein Tor erzielt und notiert dies als seinen Sieg. Danach hat der Spieler, der den Ball hat fallenlassen, den nächsten Aufschlag.

Hat eine Seite die nötige Anzahl Tore erreicht, ist das Ballritual abgeschlossen. Beschreibt, wie in dem Konflikt das Urteil gesprochen wird.

4. Das Opfer

Zuletzt wird der verdienteste Pitzal ermittelt. Jeder Spieler würfelt mit seinem Attribut *Kik'* und addiert die Anzahl der Siege, die er sich über alle Szenen notiert hat. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist der Würdigste und darf mit seinem Blut die Götter nähren, indem ein Priester ihm das pochende Herz aus dem Leib herausschneidet. Sein Beispiel inspiriert die anderen Spieler, die abhängig vom Ergebnis des Opfers ihre Attribute steigern dürfen:

1-6	Keine Verbesserung
7-9	1 Attribut +1 Schritt
10+	2 Attribute je +1 Schritt

Bei Gleichstand werden mehrere Spieler geopfert. Die Überlebenden dürfen sich für jedes Opfer separat verbessern. Eines Tages werden sie so selbst würdige Pitzal sein, deren Blut für die Götter vergossen wird.



Idee, Text & Layout: Klaus Westerhoff 2019/2020
Online: spiele-im-kopf.blogspot.com
Geschrieben für: WinterOPC 2019 „Sport“
Illustration: Codex Borbonicus via WikiMedia
Schrift: Mayan
Inspiration: Agon, John Harper 2006; Powershot Fussball, Pegasus 2008



Die 1W6 Freunde und der gestohlene Pokal

Aufregung in der Schule

Aus einem Schaukasten im Foyer sind zwei Dinge entwendet worden: das Maskottchen der Mädchen-Volleyballmannschaft (ein in die Jahre gekommener Stoffhase), sowie der Pokal der Volleyball-Stadtmeisterschaft vor vier Jahren, in dessen Finale die Mädchen ihre Angstgegner der Max-von-Braun-Schule das erste und einzige Mal besiegen konnten. Der Diebstahl kommt ausgesprochen ungünstig, steht doch in zwei Tagen das diesjährige Finale wieder gegen die Erzrivalen an. Ohne ihr Maskottchen und den Pokal ist die Moral der Mannschaft jedoch ins Bodenlose gesunken und eine Niederlage droht …

Tatort und Verdächtigte

Der Diebstahl muss irgendwann gestern nach Schulschluss begangen worden sein. Die Jungdetektive stellen schnell fest, dass der Schaukasten nicht aufgebrochen wurde, der Dieb muss also einen Schlüssel benutzt haben. Herauszufinden, dass vier Personen einen Schlüssel besitzen, ist relativ einfach:

Gunther Koslowski, der Hausmeister, ist natürlich über jeden Verdacht erhaben. Er hat gestern nach Schulschluss die anderen drei Schlüsselinhaber, Lutz, Sabine und Monika, in der Schule gesehen. Heute Morgen hat er den Diebstahl entdeckt und am Tatort selbstverständlich nichts verändert.

Sabine Brauer ist die Vorsitzende der Schülervertretung. Sie war gestern wegen einer SV-Sitzung nach Schulschluss noch in der Schule, was der Wahrheit entspricht. Sie hat sich von ihren Eltern ohne deren Wissen Geld für neue Schallplatten „geliehen“ und sucht nun nach einer schnellen Einnahmequelle, damit sie kurzfristig das Geld wieder unbemerkt zurücklegen kann. Finden die Detektive dies heraus, könnte es als Motiv herhalten – die Trophäe bringt bei einem Pfandleiher gewiss die eine oder andere Mark.

Monika Tannenberg ist die Kapitänin der Volleyballmannschaft und war gestern noch in der Schule, da die Mädchen nachmittags in der Turnhalle trainiert haben (auch dies stimmt). Davon abgesehen, dass sie kein Motiv hat, die Moral ihrer eigenen Mannschaft zu schwächen, weiß sie momentan auch gar nicht, wo ihr Schlüssel zum Schaukasten ist (sie hat ihn verloren). Sie überreicht den Detektiven aber einen Drohbrief, den sie morgens am Ballschrank in der Sporthalle gefunden hat:



Lutz Ackermann ist der Chefredakteur der Schülerzeitung und war gestern angeblich wegen einer Redaktionskonferenz in der Schule, was jedoch gelogen ist (man kann dies herausfinden, indem man andere Redaktionsmitglieder befragt). Er hat die Dinge gestohlen, da er von den Mädchen der Mannschaft ständig gehänselt wird, die ihn als Streber und Weichei bezeichnen – er möchte, dass die Mannschaft das Spiel verliert, um sich an ihnen zu rächen. Dafür möchte er es so aussehen lassen, als ob die gegnerische Mannschaft an dem Diebstahl schuld wäre. Während Lutz den Pokal in seinem Fach im Redaktionsbüro versteckt hält, trägt er das Maskottchen immer in seiner Umhängetasche mit sich.

Was geschehen könnte

Lutz wird die Jungdetektive bei ihren Ermittlungen begleiten, angeblich um „hautnah dabei zu sein“ und dann „einen Artikel für die Schülerzeitung zu schreiben“. Tatsächlich möchte er sicherstellen, dass die Jugenddetektive auf die falsche Fährte gelockt werden …

Die Detektive könnten versucht sein, in die Max-von-Braun-Schule einzubrechen. Sollte Lutz bei ihnen sein, so platziert er heimlich das Maskottchen so, dass die Detektive es finden *müssen*. Ansonsten finden sie in der Schule natürlich weder Beute noch Beweise.

Im Anschluss (oder alternativ) könnten sie die Mitglieder der gegnerischen Mannschaft zur Rede stellen wollen, diese streiten aber natürlich alles ab – sie haben solche Scharaden nicht nötig, da sie sowieso die bessere Mannschaft seien! Ist Lutz dabei und hat er das Maskottchen noch, so versucht er, dieses heimlich in einer der Sporttaschen der Mädels zu verstecken und schlägt anschließend eine Taschenkontrolle vor, bei welcher der fingierte Beweis natürlich gefunden wird. Die forschen Mädels reagieren darauf recht erbost und drohen den Detektiven sogar Prügel an, sollten sie sich nicht verziehen ...

Damit ist Lutz dann einigermaßen zufrieden und könnte sich in Sicherheit wiegen, jedoch verrät er sich durch einen dummen Fehler selbst – nämlich durch eine „Sonderausgabe“ der Schülerzeitung:

--- SCHüLERZEITUNG --- SONDERAUSGABE ---

Ausgerechnet vor dem wichtigen Finale unserer Mädchen-Volleyballmannschaft gegen die Freiherr-von-Braun-Schule wurde gestern aus dem Schaukasten im Foyer das Maskottchen der Mannschaft sowie der Pohkal des letzten Sieges gegen die Angstgegner gestohlen. Doch findige Jungenddetektive aus unserer Schule sind den Täter bereits auf den Fersen, und ich war "live" dabei. Hier mein Bericht ...

Komplikationen

• Natürlich stehen die Detektive unter Zeitdruck, Pokal und Maskottchen müssen vor Beginn des Spiels wieder auftauchen oder die Mannschaft verliert. • Einer der Detektive könnte eine Freundin oder Schwester in den Reiher der gegnerischen Mannschaft haben. • Vielleicht findet Sabine den Pokal im Redaktionsbüro und macht ihn zu Geld, womit der überführte Lutz dann plötzlich ohne seine Beute dasteht und die Suche weitergeht …

Lutz war's!

~~Herr Koslowski~~, Sabine, Lutz, Monika

Pohkal? Mit „h“?!

WOPC 13/20



BASILISKENBALL

Ein Szenario für Beyond the Wall für die OPC-Kategorie „Sport“ von Kaid Ramdani

Hintergrund

Jedes Jahr im Herbst trifft sich die Dorfjugend, um einen alten Ritual nachzugehen, dass angeblich auf die mutigen Taten eines Vorfahren zurückgeht. Dieser hatte ein wunderschönes großes Ei gefunden, das ihm allerdings nur Schmerz und Pein brachte. Die Dorfhexe erkannte, um was es sich handelte und riet ihm, das Ei zurück ins Nest des Basilisken zu bringen. Nach langem Suchen fand er es und der Basilisk versteinerte ihn nicht etwa, sondern der Mann wurde großzügig beschenkt und brachte Glück und Ruhm zurück ins Dorf. Seither wird jedes Jahr von der Dorfhexe ein geschmücktes Nest im Umfeld des Dorfes versteckt und zwei Teams von je bis zu einem halben Dutzend Jugendlicher kämpfen darum, diejenigen zu sein, die das Nest finden und das „Basiliskenei“ dort hineinlegen. Diesmal wollen die Charaktere den Sieg davon tragen.

Die Regeln

Ziel ist es, den traditionellen eiförmigen Ball in den Besitz des eigenen Teams zu bringen. Dazu treffen sich die Kontrahenten vor der Taverne des Dorfs. Der Ball wird vom Dach der Taverne vom Dorfältesten rücklings in das Gedränge eingeworfen. Das Ziel beider Teams ist es nun, das Ei zu schnappen (Initiativreihenfolge, Schwere GES-Probe) solange es in der Luft ist (1W4 Runden) oder sobald es den Boden berührt, einen Mauer zu bilden und mit den Füssen nach hinten zu einem ihrer Mitspieler zu treten (Schwere ST-Probe). Damit hat dieser etwa 1W4 Runden Vorsprung vor etwaigen Verfolgern. Der ballführende Spieler darf angegriffen werden, um ihn zu Fall zu bringen. Natürlich ausschließlich waffenlos! Der oder die Gegenspieler dürfen ihn dafür entweder an der Hüfte, am Oberkörper oder an den Armen angreifen, um ihn zu stoppen. Ist die Attacke erfolgreich, entsteht kein Schaden. Ist das Ergebnis gleich der Rüstungsklasse des Gegners, fällt der Ball zu Boden, ist er höher, so wechselt der Ball den Besitzer. Um das Nest zu finden, das die Dorfhexe mit ihrer Magie versteckt hat, muss man sehr aufmerksam sein. In regelmäßigen Abständen hört man ein leises Hahnenkrähen. Folgt man diesem (Schwere Probe auf IN), nähert man sich nach und nach dem Nest. Gewinner ist das Team, dessen Spieler das Ei in das Nest legen und einen lauten Basiliskenschrei (Kikeriki!) ausstoßen.

1W6 Anstoß
1 Das Ei landet mustergültig mitten im Getümmel
2 Das Ei landet sofort im Besitz des Mitspielers mit der niedrigsten Stärke.
3 Das Ei fliegt im hohen Bogen in den Dorfbrunnen.
4 Der Dorfälteste fällt mit dem Ei betrunken vom Dach, landet aber weich auf einigen Mitspielern (Erfolgreicher RW: Odem oder 1 TP Schaden)
5 Das Ei fliegt in eine Zuschauergruppe. In dem entstehenden Gerangel muss es erstmal gefunden werden. (Schwere Probe auf IN)
6 Ein vorbeifliegenden Raubvogel schnappt sich das Ei und bringt es in sein Nest.

1W6 Spielverderber
1 Eine Gruppe Jugendlicher aus dem Nachbardorf will das Ei stehlen. Sie haben folgende Werte (TP 1W6, RK:10; Angriff+0, Ges.: neutral, EP:15).
2 Die gegnerische Gruppe hat eine Nachbildung des Eis gebastelt und lässt es sich „wegnehmen“ (Schwere IN-Probe, um die Fälschung zu erkennen).
3 Jemand aus dem gegnerischen Team spricht heimlich einen Zauber wie „Ruf der Wildnis“, „Schwarm Herbeirufen“ oder „Verstricken“.
4 Einige Halunken haben auf den Sieg der Gegner gewettet und sabotieren das Spiel.
5 Es gibt einen Verräter im Team der Charaktere (Schwere Probe auf WE, um die Zeichen zu verstehen).
6 Eine Gruppe Goblins nutzt den Trubel im Dorf, um von den Dorfvorräten zu stehlen.



1W4 Endspiel- Wo ist das Nest versteckt?
1 Das Nest befindet sich in einem Baumstumpf auf einer Lichtung im Wald.
2 Das Nest befindet sich auf einer kleinen Insel im Fluss.
3 Das Nest befindet sich auf dem höchsten Ast des uralten Baums im tiefen Wald.
4 Das Nest befindet sich im Kamin der Taverne. Das Krähen kommt erstmal von überall im Umland her. Auch Dorfhexen können Spaßvögel sein…

1W4 Der Twist
1 Kein wirklicher Twist, nur ein schönes Spiel.
2 Das Nest liegt an der Grenze zum Elfenreich und die Elfen erheben Anspruch darauf. Und auf das Ei.
3 Die Innenseite des Ballleders ist eine Schatzkarte. Vielleicht geht bei einem harten Manöver die Naht auf, und die Helden erkennen, was sie wirklich in der Hand haben. Bestimmt gibt es auch andere, die davon wissen.
4 Im Inneren des Balls befindet sich ein echtes Basiliskenei. Wird er zu warm, beginnt der Basilisk zu schlüpfen.

1W4 Geschenke bei der Siegerehrung	1W4 Trostpreise für die Verlierer
1 Ein kleiner in Gold gefasster Halbedelstein in Eiform.	1 Ein kleiner in Silber gefasster Kiesel in Eiform.
2 Eine Basiliskenfeder (+1 RW gegen Verwandlung).	2 Eine kupferne „Basiliskenfeder“ als Gewandnadel.
3 Ein prächtiger Hahn (+2 auf alle sozialen Interaktionen im Dorf).	3 Ein warmes Wort vom Dorfältesten (+1 auf eine soz. Interakt. im Dorf).
4 Eine Flasche Eierlikör (wärmender Heiltrank).	4 Ein Fässchen Waldbeerenpunsch.

Beyond the Wall - Deutsche Ausgabe vom System Matters Verlag unter Lizenz von Flatland Games – Copyright © Flatland Games
Illustrationen: “Athletic Man” von Dawn Hudson, Lizenz: CC0 Public Domain, www.publicdomainpictures.net
Das Bild des Basilisken wurde von Pearson Scott Foresman als gemeinfrei veröffentlicht.

GLADIATOREN

Ein Beitrag zur OPC-Kategorie „Sport“
von André „Seanchui“ Frenzer
Eine Spielhilfe für „Fantasy AGE“.

Gladiator

Kriegerspezialisierung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mit der Waffe in der Hand seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Während sich viele Krieger als Söldner verdingen oder als Wegelagerer und Raubritter ihr Unwesen treiben, nutzt der Gladiator seine kämpferischen Fertigkeiten, um dem Volk das größtmögliche Spektakel zu bieten. Im Auftrag größenwahnsinniger Despoten kämpfen er und seine Kameraden immer wieder in großen Arenen gegeneinander, um den Blutdurst und die Sensationsgier des Pöbels zu stillen. Dabei ist er zwar nur leicht gerüstet, aber exotisch bewaffnet und hervorragend trainiert.

Gladiatorentalent

Klassen: Krieger

Voraussetzungen: Kommunikation 1 oder höher und Stärke 2 oder höher und Kommunikationsfokus (Auftreten)

Du bist ein Meister des tödlichen Schaukampfes.



Novize: Du lernst die Leichte Klingen-Waffengruppe, wenn du sie nicht bereits hast. Du lernst außerdem, deinen Gegner zu verhöhnen und zu Fehlern zu verleiten. Du kannst den *Verspottenstunt* für 1 SP statt der üblichen 2 durchführen. Du kannst bei der Vergleichsprobe des Stunts Kommunikation (Auftreten) verwenden, wenn du magst. Dies repräsentiert, wie du die Menge auf deine Seite ziehst.

Adept: Du hast die Arena schon lange überlebt. Du lernst die Stangenwaffen-Waffengruppe, wenn du sie nicht bereits hast. Du lernst außerdem, wie du mit dem wirksamen Einsatz der Gladiatorenrüstung überlebst. Du kannst den *Verteidigungshaltungsstunt* für 1 SP statt der üblichen 2 durchführen.

Meister: Dein Ruf eilt dir längst voraus. Du kannst einen *Finalen Stoß*, einen speziellen Kampfstunt für 4 SP durchführen. Dieser erlaubt dir, deinen Gegner umzustoßen und gleichzeitig zu entwaffnen. Du musst eine Vergleichsprobe mit deiner Stärke (Körperkraft) gegen die Stärke (Körperkraft) des Ziels ablegen. Gewinnst du, stürzt dein Gegner zu Boden und lässt die Waffe fallen.

Ausrüstung

Die im folgenden vorgestellten Ausrüstungsgegenstände werden üblicherweise den Gladiatoren zur Verfügung gestellt. Daher werden keine Kosten angegeben.

Waffen

Waffe	Gruppe	Schaden	Min.Str.
Kurzschwert Gladius	L. Kl.	1W6+2	-1
Stoßlanze Hasta	Speer	1W6+2	0
Dreizack Tridens	Stange	2W6	2
Wurfnetz	Stange	Spez.	0
Krummsäbel Sica	L. Kl.	1W6+3	0

Wurfnetz: Das Wurfnetz wird ausschließlich gemeinsam mit dem Dreizack Tridens geführt und greift daher ebenfalls auf die Stangenwaffen-Waffengruppe zurück. Es richtet keinen Schaden an. Stattdessen erlaubt es den Einsatz des speziellen Kampfstunts *Netz* für 2 SP. Du kannst das Wurfnetz bis zu 10 Metern weit schleudern. Du musst eine Vergleichsprobe mit deinem Angriff gegen die Geschicklichkeit (Akrobatik) des Ziels ablegen. Gewinnst du, gilt dein Gegner als unbeweglich. Das Ziel selbst oder ein Verbündeter können das Opfer mit einer Hauptaktion und einer Stärkeprobe (Körperkraft) gegen Zielwert 12 befreien.

Gladiatorenrüstung

Rüstungsteil	Schildbonus	Rüstungs-behinderung
Beinschiene	+1	0
Armschiene Manica	+1	0
Rundhelm	+1	0

Gladiatorenrüstung: Gladiatoren kämpfen stets nahezu ungerüstet, um den Nervenkitzel für das Publikum zu erhöhen. Sie lernen allerdings, ihre spärliche Rüstung wirkungsvoll einzusetzen. Gladiatorenrüstungen verleihen einen Schildbonus, keinen Rüstungsschutz. Es können mehrere Rüstungsteile kombiniert werden.

Pferdewetten, Mafiosis und Intrigen

Dieses kleine Pen and Paper spielt in Miami, Florida der 1940er Jahre. Die Mafia hat viele Teile der Gesellschaft und der High Society fest in der Hand. Auch unsere Spieler haben bereits ihre Bekanntschaften mit der Mafia gemacht. In Form von Jimmy (das Auge) Calioni und eines unglücklichen Kredits. Um diesen zu begleichen sollen sie für Jimmy nun ein Pferderennen manipulieren. Jimmy hat alles auf das Pferd *Citation* gesetzt, der klare Favorit ist aber *Forego*. Schaffen Sie es nicht, wird Jimmy die SC's töten.

Kapitel 1: Vor dem Gelände
Auf das Gelände kommen: Beispiele:

- als Mitarbeiter,
- Tickets klauen,
- Geld klauen und Tickets kaufen oder
- ein Pferd auftreiben und als Teilnehmer dazustoßen.

Kapitel 2: Auf dem Gelände

- Die verschiedenen Orte besuchen
- Herausfinden das *Jimmy (das Auge)* selbst *Mariella* Geld schuldet und ihn mit diesem Wissen erpressen oder verraten. Z.B. wenn sie ein Gespräch von Mariella im Casino oder in einer der Boxen belauschen.
- In den Boxen das Pferd Forego oder seinen Jockey Martin wettkampfunfähig machen.
- Im Casino Geld erspielen oder reiche Menschen bestehlen um Schulden zu bezahlen.
- In Jimmys VIP Lounge Waffen oder andere Hilfsgüter einfordern.
- Das Wettrennen anders als besprochen manipulieren und eine Wette gewinnen.
- Raymonds finden und als Kronzeugen ins Gespräch gebracht werden um gegen die Mafia auszusagen.

Kapitel 3: Mögliche Enden

- Der Auftrag von Jimmy wird erfüllt und er gewinnt seine Wette.
- Jimmys wird an Mariella verraten, sie begleicht die Schulden.
- Commissioner Raymonds erhält genug Beweise um die Spieler als Kronzeugen ins spiel zu bringen und die Mafia-Bosse hinter Gittern zu bringe.

Regeltipps:
Die Spieler sollten die Möglichkeit haben Fähigkeiten/ Fertigkeiten wie z.B. Verkleiden, Heimlich und Lügen zu besitzen. Auch Kampffähigkeiten sind von Vorteil. Als Regelwerk empfehlen sich Savage Worlds oder z.B. How to be a Hero.

Ich wünsche viel Spaß beim spielen.

Der Ort: Hialeah Park Racing & Casino in Miami Florida

Die Rennbahn:
ist auf der einen Seite von einer Tribüne umbaut, auf der hinüberliegenden Seite befindet sich das Casino. An einer der kurzen Seiten befinden sich die Boxen. Die Rennbahn ist 1800m lang.

Das Casino:
ist überfüllt mit reichen Geschäftsleuten und Mitgliedern der Mafia. Hier können die SC's selbst spielen, Geld stehlen, Kontakte knüpfen oder auf Raymonds oder Mariella treffen.

Das Wettbüro:
ist sehr gut bewacht. Mit einem guten Blick auf die Rennbahn ist das Büro zentral auf der Tribüne gelegen. An 5 Schaltern können Wetten abgegeben werden. Dort findet im Gewinnfall auch die Auszahlung statt.

Die Boxen:
beherbergen die Pferde sowie die Jockeys. Hier könnte sich Mariella rumtreiben und belauscht werden. Auch gibt es hier die Möglichkeit die Pferde oder Jockeys zu manipulieren.

Die VIP Lounges:
In einer Lounge hält sich Jimmy auf und wartet darauf seinen Gewinn abholen zu können. Die SC's können ggf. Waffen oder andere Hilfsgüter bei ihm verlangen. Mariella weiß nichts von Jimmys Anwesenheit.

Wichtige NPC's

Jimmy (das Auge) Calioni
Commissione Provinciale der Mafia des Viertels Homestead ist der Anführer für das Viertel Homestead in Miami, er ist Mariella unterstellt. Er ist klein, dicklich und immer nervös. Seine Mitglieder kann er weniger mit Charakter als mit seinem Geld beeindrucken. Nur sind dies allesamt Schulden bei Mariella die nun ihr Geld inkl. Zinsen einfordert. Jimmy hält sich in einer VIP Lounge versteckt und wartet auf seinen Gewinn der Wette auf Citation.

Mariella (die Unantastbare) Raffovini
Commissione Interprovinciale (Boss) der Mafia von Miami. Sie ist groß, stark, schön und kennt keine Gnade. Man ist lieber ihr Freund als unparteiisch. Sie sucht nach Jimmy da dieser untergetaucht ist, sie will seinen Kopf oder seine Schuld beglichen sehen. Sie ist zudem die Besitzerin vom Rennpferd Forego.

Policecommissioner Raymonds
ermittelt gegen die Mafia und sucht nach Hinweisen und Beweisen gegen die Machenschaften. Er ist unbestechlich, einer der wenigen Polizisten in Miami mit dieser Eigenschaft. Auch Kronzeugen wären eine Möglichkeit. Treffen die SC's auf ihn und hören ggf. ein Gespräch von ihm können sie sich anbieten. Raymonds wird von einem Kollegen (Johnson) begleitet der von Jimmy bezahlt wird.

CyberBowl GRANDE FINALE

TICKETS NOW IN YOUR PERSONAL FEED! JUST SAY "CYBO2045" TO YOUR TERMINAL AND GET A DISCOUNT!!!!!!!!!!

#d20 MISSIONEN im größten Stadion des *SPRAWLs*

02/05/2045

New Rose Bowl STADIUM

001>>> Das Stadion *New Rose Bowl* infiltrieren
002>>> Herausfinden, wer die Spiele manipuliert
003>>> Die elektrische Schildkröte finden
004>>> Den Android-Cheerleader identifizieren
005>>> Herausfinden, wer für die illegale PsyComm (gehirn-manipulierende Werbung) verantwortlich ist
006>>> NANIDA hacken und das Spiel manipulieren
007>>> Das Team in eine Mannschaft einschleusen - und siegen!
008>>> Den Medienchannel hacken, um die Übertragung für einen gigantischen, sprawl-weiten Leak zu benutzen
009>>> Die Cyberware eines Stars manipulieren
010>>> Herausfinden, was es mit dem neuen Dopingmittel auf sich hat
011>>> In eine [KONZERN]-VIP-Lounge eindringen
012>>> Einen [KONZERN]-Akteur beschützen, der sich das Spiel ansieht
013>>> Die Bombe finden - rechtzeitig!
014>>> Einen Datenstick an eine Zielperson übergeben
015>>> Eine*n Spieler*in extrahieren, bevor das Attentat gelingt
016>>> Die mörderische Drohne finden und auschalten
017>>> Verhindern, dass der FOX-Zeppelin auf das Stadion stürzt
018>>> Alle Augen sind auf das Spektakel gerichtet. 140.000 Personen vor Ort und mehrere Millionen Augen im Sprawl. Ein kleines Chaos wäre die perfekte Ablenkung für einen fetten Job, oder?
019>>> Einer Zielperson per Popcorndrohne eine Botschaft zukommen lassen
020>>> Verschiedene Goggles oder Drohnen hacken, um eine Zielperson auszuspionieren

DATEN UND FAKTEN

>>> Drohnen der Medien
Es herrscht ein Streit um die besten Bilder. In der Regel können sich größere Medienhäuser bessere Flugbahnen erkaufen. Nicht legimierte Drohnen werden von NANINA ausgeschaltet.

>>> [KONZERN X]-LOUNGE
Die Konzern-Lounges sind streng gesicherte Kabinen, die von Soldaten bewacht werden. Meist sind sie nur durch separate Eingänge erreichbar, manche sogar nur über eigene Helikopterlandeplätze durch die Luft. Runner wie du werden nie erfahren, was hier für Geschäfte geführt werden.

>>> DIE TECHNIK
Allen Athleten sind Cybergoggles gestattet, deren Technik oft siegentscheident ist. Sie berechnen Flugbahnen voraus, ermitteln das Aufprallrisiko und zeigen die Sekunden zum Erreichen eines Ortes in Echtzeit an. Die Mega-Stars des Sprawls haben interne Systeme und sind nahezu alle Aushängeschilder eines KONZERNS.

>>> DAS SPIELFELD
besteht aus Wired-Synth-Schaum mit Drucksensoren. Zuschauer*innen können sich durch ihre eigenen Goggles (wer keine hat kann billig leihen) zusätzliche Infos (Spielernamen, Regeln, Zeit, ...) einblenden lassen. Gegen Aufpreis kann auch auf "Spieler-" oder "Drohnenansicht" umgeschaltet werden.

>>> DRINKS UND POPCORN
kann in den besseren Bereichen per Hand-Terminal bestellt werden und kommt per Drohne. In den billigen Kurven gibt es Verkaufsroboter, die auf festgelegten Routen fahren.

>>> DAS KUPPELDACH
ist wegen des Smogs im Sprawl und aus Sicherheitsgründen meistens geschlossen. Der Himmel leuchtet in nicht-punktuellem UV-Licht und ermöglicht tageslichtähnliche Zustände, kann aber auch im Bildschirmmodus betrieben werden (Werbung, Lightshow, u.ä.)

NANIDA, die Schiedrichter-KI des *New Rose Bowl* hat sich noch nie geirrt.

Bisher.

Text und Layout: Denis F. Bildnachweise: tigerlily713, rsull, JJuni via Pixabay.com

Die Flucht aus dem Kessel

Der Ort der Handlung: Die Geschichte spielt in einer Welt, die an das Mittelalter angelehnt ist und sehr real in dieser Ausführung daherkommt, das heißt es gibt keine Magie aber dafür Monster. Der Kessel, so wird er jedenfalls abfällig von den Insassen betitelt, ist eine Mächtige Arena die 40.000 Menschen als Zuschauer fasst. Jeden Freitag, Samstag und Sonntag werden hier zum Spaß der Bevölkerung Kämpfe bis zum Tode abgehalten. Die Insassen (derzeit 60 Personen) sind Kriegsgefangen oder Verbrecher, Ihre Belohnung für die Kämpfe ist es weiter atmen zu dürfen. Jeder Insasse verbringt die Woche über in einem starren Gefängnis, welches sich unter der Arena befindet, hier dürfen Sie von morgens bis nachmittags, unter starker Aufsicht trainieren. Jeder Insasse schläft in einer Zelle mit insgesamt vier Betten.

Plot: Die Spieler sind seit drei Monaten in dem Kessel. Und haben nun in einer Woche einen Kampf vor sich den Sie nur verlieren können. Daher müssen Sie innerhalb einer Woche fliehen, einen Wiederstand anzetteln oder Sie werden bei dem Kampf sterben.

Prolog: Die Spieler stehen vor dem Fall Tor zur Arena. Es wird geöffnet und Ihnen tritt ein Riese entgegen. Sobald die Spieler den Riesen besiegt haben wird am Ende verkündet, das es nächste Woche Sonntag gegen einen Basilisken in den Kampf geht. Die Spieler wissen das ist Ihr sicherer Tod. Und verlassen mit diesem Gefühl, umgeben von den Freudigen Rufen der Zuschauer die Arena.

Spielweise: Die Spieler können in einer leichten „Sandbox“ Spielweise versuchen aus dem Gefängnis zu entkommen bzw. alles dafür bereit machen.

Die Gefängnisregel: Die Zellen werden um 8 Uhr morgens geöffnet, anschließend gibt es einen Morgen Apell. Nun dürfen die Insassen in den Trainingsbereich oder die Wascheinrichtung besuchen. Waffen dürfen aus dem Trainingsbereich nicht mitgenommen werden. Zwei Wachen filzen die Insassen. Zu den 3 Mahlzahlten ist eine Erscheinungspflicht. Das Essen wird von außerhalb gebracht und jeden Morgen von den Insassen selbst von den Wagen in die Küche getragen. Der Küchendienst wechselt jeden Tag zwischen den Insassen. Es haben immer 6 Insassen Küchendienst. Am Donnerstag vor den Kämpfen, müssen die Insassen vom Arzt überprüft werden.

Die Zellen: Die Zellen liegen kreisförmig unter der Arena, Jede Zelle hat ein kleines Vergittertes Fenster, welches zur Straße führt. Es huschen hier öfter mal neugierige Kinder entlang.

Events *(baue diese ein, um den Spieler Optionen aufzuzeigen oder dem Gefängnis Leben einzuhauchen)*

<u>Wassertonne auf den Fuß:</u> Eine Wache bekommt beim Entladen der Nachschubkarren ein Fass Wasser auf den Fuß.

<u>Zellen Durchsuchung</u>: Die Zellen aller Insassen werden nach Illegalen Gegenständen durchsucht.

<u>Vergewaltigung:</u> 3 Wachen vergewaltigen einen anderen Insassen, die Spieler sehen dies.

<u>Opium Fund:</u> Die Spieler können in dem Trainingsbereich, unter dem Sand etwas verstecktes Opium finden.

<u>Jorden will dein Essen:</u> Der Hünenhafter Insasse Jorden will sich die Mahlzeit von einem SC holen.

<u>Der Wettbetrüger:</u> Ein Wettbetrüger tritt an das Zellenfenster und möchte das die Spieler einen anderen Insassen, eine Droge verabreichen, welchen diesen am Kampf am Freitag nicht gut aussehen lässt. Er gibt den Spielern dafür einen Gegenstand.

<u>Der Pisser:</u> Ein Kind tritt an das Zellenfenster der Spieler und pinkelt in die Zelle.

<u>Die alte Liebe:</u> Ein Spieler bekommt einen Liebesbrief von einer verflossenen, evtl kann diese von außen helfen?

WOPC 2019: Sport – „Bloody Ice Queen" **Eine eiskalte Fiasko-Kulisse in der frostigen Eiskunstlauf-Szene** **von Dominic Hladek**

BLOODY ICE QUEEN

Es ist die Zeit vor und während des großen Eistanz- oder Eiskunstlauf-Wettkampfs; eine Eisshow, Weltmeisterschaft oder olympische Endrunde. Es geht um Triumph und Niederlage, um überkochende Emotionen, Rivalitäten und Intrigen. Wer ist die oder der Beste, Schönste, Liebling des Publikums? Doch es wird sabotiert, intrigiert, gedopt, ge-tonya-hardinged, erpresst, bestochen, gevögelt und vielleicht sogar gemordet…

Beziehungen

1) Familie & Freunde	2) Wettkampf-Umfeld	3) Vergangenheit	4) Liebe	5) Verbrechen	6) Rivalität
⚀ Elternteil und Kind	⚀ Tanzpartner	⚀ Alte Kindheitsfreunde	⚀ DAS Traumpaar de Szene!	⚀ Doping / Drogenhandel	⚀ Rivalen seit der Kindheit
⚁ Stiefkinder	⚁ Trainer und Sportler	⚁ Entlassener Trainer und ehem. Schüler	⚁ Ex-Lovers	⚁ Bestechung / Korruption	⚁ Favorit und neuer Stern am Eishimmel
⚂ Zankende Geschwister	⚂ Arzt und Patient	⚂ Jugendschwarm	⚂ Skandalaffäre!	⚂ Erpressung	⚂ Die Neue des Ex-Tanzpartners
⚃ „Wir sind wie Familie!"	⚃ Sportler und Zeugwart	⚃ Hat Wissen um pikante Details	⚃ „Nein, nur F***en!"	⚃ Sabotage der Ausrüstung	⚃ Familienfehde
⚄ Wer von der alten Clique	⚄ Sponsor und Star	⚄ Wurde / Hat in Jugend gemobbt	⚄ One-Night-Stand	⚄ Körperverletzung	⚄ Frenemies
⚅ Best Friends Forever	⚅ A und B Besetzung	⚅ Gemeinsam was *echt* Dummes getan	⚅ Einseitige Begierde	⚅ Ein verdammter Mord!	⚅ Lehrer und Schüler

Antriebe

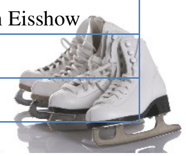
1) Sich Befreien	2) Rechnung begleichen	3) Gewinnen	4) Berühmt Werden	5) Durchhalten	6) Flachgelegt Werden
⚀ …aus dem Heimatkaff	⚀ … mit ehemaligem Partner	⚀ … nur für deine Fans: I ❤ u!	⚀ … für den Respekt, der dir gebührt	⚀ …trotz der Verletzung	⚀ …egal von wem
⚁ …aus diesem gnadenlosen, eiskalten Sport	⚁ …mit dem A*loch, das dich gedemütigt hat	⚁ …aus der krassen Außenseiterrolle heraus	⚁ …damit all die Entbehrungen wenigstens für *Irgendetwas* gut waren	⚁ … den ganzen, verdammten Wettkampf hindurch	⚁ … um zu kriegen, was du möchtest
⚂ …aus dem Knebelvertrag	⚂ …mit dem früheren Sieger	⚂ …im Gedenken an einen Toten	⚂ … um es dir selbst zu beweisen	⚂ … ohne Schmerzmittel	⚂ …um jemandem weh zu tun
⚃ …aus der Beziehung	⚃ …mit deinem Dauerrivalen	⚃ …weil es erwartet wird	⚃ …als großer Wunsch eines anderen	⚃ …um in Würde abzutreten	⚃ …von einem Fan / Idol
⚄ …aus diesem ganzen System	⚄ …für falsche Anschuldigungen	⚄ …um dein Ego zu befriedigen	⚄ …um endlich aussteigen zu können	⚄ …wider jede Vernunft	⚄ … von deiner großen Liebe
⚅ … aus der ständigen Beobachtung durch die Medien	⚅ …mit all jenen, die dich immer ausgelacht haben	⚅ …um jeden Preis. Wirklich JEDEN!	⚅ …weil du voll auf diesen Lebensstil abgehst!	⚅ …um bloß keinen Skandal zu verursachen!	⚅ … um auf Teufel komm raus einen Skandal zu provozieren!

Orte

1) Trainingshalle	2) Wettkampfstadion	3) Hotel „Ice Palace"	4) Zu Hause	5) Öffentlichkeit	6) Hinter den Kulissen
⚀ Auf der Eisfläche	⚀ Auf der Eisfläche	⚀ Die schummrige Hotelbar	⚀ Elternhaus	⚀ „IceNN" Sportnachrichten-Studio	⚀ VIP-Bereich
⚁ Im Wellness-Bereich	⚁ Mitten in den Zuschauern	⚁ Zimmer 622	⚁ Familien-Ranch	⚁ HQ des Hauptsponsors „McSlide"	⚁ Wilde Aftershow Party
⚂ In der Umkleide	⚂ Hinter der Seitenbande	⚂ Die Hotel-Sauna	⚂ Der Knutschhügel	⚂ Strip-Club „Big Boobs Glacier"	⚂ Dunkle Stadion-Katakomben
⚃ Im Büro des Trainers	⚃ Hinten bei den Duschen	⚃ Ein defekter Fahrstuhl	⚃ Das alte Diner	⚃ Radiointerview bei „WWI Sports"	⚃ Verwüstete Kabine des Stars
⚄ Auf der Krankenstation	⚄ Im Jury-Bereich	⚄ Der große Frühstückssaal	⚄ Marode Stadthalle	⚄ Eröffnungsfeier	⚄ Komplett übergelaufene Toilette
⚅ Im Fitnessraum	⚅ Vor dem Stadion	⚅ Eine enge Besenkammer	⚅ Die frühere Schule	⚅ Nobeldisko „Crystal Cave"	⚅ Ein verschwiegener, geheimer Ort

Gegenstände

1) Peinlich	2) Fahrzeug	3) Waffe	4) Informationen	5) Sportausrüstung	6) Sentimental
⚀ Ein blutiger Tampon	⚀ Shuttlebus	⚀ Metallstange („El Classico")	⚀ Dopingtestergebnis	⚀ Schlittschuhe	⚀ Eine Pulle Johnnie Walker
⚁ Ein schmutziges Sex-Tape	⚁ Privat-Flugzeug	⚁ Eishockey-Schläger	⚁ Liebesbrief	⚁ Eistanzkostüm	⚁ Rosa Kinder-Eislaufkostüm
⚂ Ein schwarzer Sack und Kabelbinder	⚂ Abgewrackter Trailer	⚂ Ein echt starkes Abführmittel!	⚂ Trainingsbericht	⚂ Eispoliermaschine	⚂ Scheißteurer Verlobungsring
⚃ Papparazzi-Fotos	⚃ Schneemobil	⚃ K.O.-Tropfen in der Wasserflasche	⚃ Jury-Wertung	⚃ Kufenschleifer	⚃ VHS-Video einer alten Eisshow
⚄ Schlüssel zu einem Trailerpark-Wagen	⚄ Lieferwagen	⚄ Eine blutige Schlittschuh-Kufe	⚄ Schwangerschaftstest	⚄ Kniebandage	⚄ Sowjet-Flagge
⚅ Ein fleckiges Eistanzkostüm	⚅ Stretch-Limousine	⚅ Der Siegerpokal	⚅ Ärztliches Gutachten	⚅ Trainingskleidung	⚅ Mum's letzte Worte



Filmabend: I, Tonya, Black Swan, Die Eisprinzen, Yuri!!! on Ice, The Cutting Edge-Reihe (Liebe und Eis), One in a Million, Girls United-Reihe, Rush, Dodgeball

Disclaimer: Fiasko

Diese Kulisse ist eine Spielhilfe für das Rollenspiel **Fiasko** (Bully Pulpit Games, Pro Indie).
Das Copyright von Fiasko liegt bei Bully Pulpit Games und Pro Indie. Für weitere Informationen zu Fiasko oder zum Download weiterer Kulissen und Hilfen:

www.bullypulpitgames.com

Alle zum Spiel und zur Benutzung der Tabellen benötigten Regeln findet ihr im Spiel **Fiasko** von *Bully Pulpit Games* und in deutscher Übersetzung bei *Pro Indie*.

Das Image File *Ostrava,_2017_European_Figure_Skating_Championships,_Victoria_Sinitsina,_Nikita_Katsalapov_(RUS).jpg* von Palickap wird verwendet unter CC BY-SA 4.0-Lizenz [CC BY-SA 4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0)]

Das Kesselrennen – ein Sektor für Mutant: Jahr null für den WOPC 2019

„... Vielleicht ist der Krieg überhaupt nicht vorbei.“ - Hanneth, Chronistin

Vor ein paar Tagen hat die Arche beobachtet, dass ein Feuer vom Himmel gestürzt ist und in einem entfernteren Sektor einschlug. Ein Pirscher hat dort ein großes Loch gesehen – sicher gibt es dort noch Wertvolles zu finden. Aber Vorsicht ist geboten – dort greift die Fäulnis um sich...

Tatsächlich wurde von einer Raumstation eine Rakete mit einem kleinen Atomsprengkopf auf die Erde abgeschossen, um einen Bunker frei zu legen. Unbemerkt wurde kurz darauf auch noch eine Kapsel mit 1 Roboter hinterher geschickt, um den Bunker endgültig zu knacken.

Es wird also eine Expedition zu dem „Loch“ vorbereitet (Schutzanzüge!) und losgeschickt. In der Nähe des Lochs angekommen, entdecken die SC, dass offensichtlich auch andere auf das Loch aufmerksam geworden sind und dort suchen wollen: sie sehen von Westen eine Gruppe der Höllenfahrer (1 PKW, 2 Motorräder, 4-6 NSC) auf das Loch zurasen, außerdem von Osten einen Trupp Bitterbiestreiter (mindestens 4 NSC). Fast unbemerkt hält von Norden ein einzelner Mutant mit Flügeln auf einem Rad auf das Loch zu.

Sollten die SC über kein eigenes Fahrzeug verfügen, können sie in der Nähe ein funktionsfähiges finden.

Der Sektor an sich hat eine Fäulnisstufe von 2. Der Krater (der „Kessel“) ist 40 Meter tief und mehrere hundert Meter breit. Im Kessel herrscht Fäulnisstufe 3.

Um eine Stufe tiefer in den Kessel vorzudringen, ist ein Erfolg auf Bewegen notwendig, mit einem weiteren Erfolg kann man einen weiteren Höhenbereich tiefer gelangen. Für weitere Erfolge können im aktuellen Bereich liegende Dinge (siehe Beschreibung dort) eingesammelt und / oder auf andere Fraktionen geschossen werden. Jede Bewegungsrunde entspricht 1 Minute (siehe Fäulnis).

Höhenbereich	**Reichweite**	**Dinge**	**Vorteil** (= 1 Erfolg)
Rand (0)	extrem	2x auf Schrott würfeln	Alle
-1	weit	1x auf Schrott würfeln	Alle
-2	weit	Tote Tiere (4+1W6 Fraß)	Radfahrer
-3	weit	10 Patronen	SC
-4	weit	Metallkapsel mit Strahlenschutzfolie	Höllenfahrer
-5	weit	Diverse Werkzeuge, teilweise elektrisch	Bitterbiestreiter
-6	weit	Autobatteriepack (geladen) mit Kabeln	Keiner
-7	weit	2 Batteriepacks (geladen) und Kabel	Höllenfahrer
-8	kurz	Mobiler Generator und Funkanlage (defekt)	SC
-9	kurz	5 Sprengkapseln	Bitterbiestreiter
-10	nah	Zugang Bunker und 1 Roboter (Gegner)	Keiner
Bunker(gang)	nah - kurz	Schutzanzüge, Wasser, Medikamente …	

Aus dem Kessel heraus sind je 2 Erfolge für das Überwinden eines Höhenbereichs nach oben notwendig.

Alle Fraktionen wollen grundsätzlich die Dinge des jeweiligen Höhenbereichs haben. Aufgrund der Lage der Dinge haben unterschiedliche Fraktionen einen Vorteil, diese Dinge einzusammeln.

Der Radfahrer fährt nur bis Höhe – 4 und will vor allem die Schutzfolie, danach zieht er sich zum Rand zurück und schießt auf Rückkehrer mit seinem Jagdgewehr (um sie hinterher zu plündern).
Die Höllenfahrer fahren bis zum Boden und wollen vor allem die Patronen, die Autobatterie und die Sprengkapseln.
Die Bitterbiestreiter gehen ebenfalls bis zum Boden und wollen vor allem Fraß, die Batteriepacks und den Generator.

Der Zugang zum Bunker wird von 1 Roboter bearbeitet, der dort eindringen will. Der Gang ist durch 2 Türen verschlossen; die Fäulnisstufe dort beträgt nur 1. Ob die SC hier weiter in den Bunker vordringen können und ob der Zugang nach kurzer Zeit wieder zugeschüttet wird, entscheidet die Spielleitung.

Grubenkämpfer-Sortiment
eine One-Page Contest Beitrag 2019 in der Kategorie 02. Sport
von Joachim Leibhammer

Gruben- und Arenakämpfe sind gerade in den raueren Gegenden vieler Fantasy- und Endzeitsettings ein Publikumsliebling, und ich möchte hier einige mögliche Teilnehmer vorstellen.

Grollik

In einem früheren Leben war Grollik Buchhalter. Er wurde in krumme Geschäfte verwickelt, verurteilt und landete als Sklave in den Grubenkämpfen. Er hat einerseits einen kühlen Verstand, aber andererseits auch eine absolute Wut in seinem Inneren. Bei seinen Kämpfen nutzt er beides. Nachdem er seine ersten paar Kämpfe überstanden hatte, hatte er sich auch ein brauchbares körperliches Training zugelegt und kann mit verschiedenen Waffen umgehen. Wenn er verletzt wird, steigert er sich üblicherweise in eine blinde Raserei, die ihm unglaubliche Kräfte verleiht und die praktisch verhindert, dass er vorzeitig umkippt.

Hook: Grollik kennt aus seinem früheren Leben noch einige dreckige Geschäftsgeheimnisse, die die SC brauchen. Aber einfach so rückt er sie nicht heraus – er will, dass die Charaktere ihn aus den Grubenkämpfen herausholen...

Vensk

Vensk ist ein Goblin (oder ein vergleichbarer Mutant) und ein Meister des Mordes. Er hat lange Jahre studiert wie man mordet und kämpft. Und er ist sehr sehr gut geworden. Die direkten Konfrontationen in den Gruben sind natürlich nicht so ganz sein üblicher Stil, aber er sieht es als sportlich und als gute Übung. Er ist so dermaßen flink, dass es extrem schwer ist, ihn zu erwischen, und obwohl er es an Kraft vermissen lässt, sind die Stiche und Schnitte mit seinen beiden Messern so präzise, dass sie schon viel größere und stärkere Gegner bezwungen haben. Dazu kommt, dass er auch im Angriff sehr flink ist und meist direkt mehrmals trifft. Vensk hat ein Abkommen mit den Betreibern der Grubenkämpfe, und tritt meist inkognito als "Der Goblin mit den zwei Messern an" und wenn er nach ein paar Kämpfen zuviel Ruhm angehäuft hat, zieht er weiter, arbeitet eine Weile als Attentäter oder was sich eben so anbietet, und tritt dann in einer anderen Stadt wieder an. So langsam verbreiten sich allerdings die Geschichten über ihn. Er will eigentlich auch übermäßig schwere Kämpfe vermeiden, um eben längerfristig zu überleben. Andererseits sucht er natürlich auch die Herausforderung und eines Tages wird er sich wohl übernehmen.

Hook: Vensk hat jemanden umgebracht, der den SC nahesteht. Irgendwann erhalten sie einen Tipp, dass sich Vensk hinter dem mysteriösen Goblin mit den zwei Messern versteckt. Das ist natürlich eine Falle von Vensk, der in den "Helden" eine besondere Herausforderung sieht und sich ihnen gerne einzeln in der Grube stellen würde. Tappen die SC in die Falle oder finden sie einen anderen Weg, an ihn heran zu kommen...

Libra

Viele fragen sich, was eine bildhübsche Elfendame bei den Grubenkämpfen macht. Tatsächlich war Libra früher eine unfreiwillige Prostituierte bzw. Lustsklavin, und sie hat ihren "Besitzer" sehr brutal getötet, mit einem dunklen Zauber. Dafür wurde sie ihrer Magie beraubt und zu einem grausamen Tod in den Gruben verurteilt. Allerdings weigert sich Libra, zu sterben. Normalerweise sind Grubensklaven nach dem 5. Sieg frei, aber diese Regelung hat man bei ihr ausgesetzt, sie hat jetzt schon 8 Siege. Es scheint, sie wäre einfach zu stur um zu sterben. Im Kampf versucht sie bisweilen ihre Widersacher in falscher Sicherheit zu wiegen oder mit ihrem Aussehen abzulenken, nur um dann jede sich bietende Schwäche brutal auszunutzen.

Hook: Ein Verwandter des Getöteten (der ein angesehener Geschäftsmann war) heuert die SC an, um die genauen Umstände seine Todes zu untersuchen, und dabei wäre es wohl hilfreich, auch Libra zu befragen. Es kommt dem Auftraggeber halt komisch vor: Zwar sind Elfen für Magie bekannt, aber wie soll eine einfache Lustsklavin Zugang zu solch gefährlichem Wissen erhalten haben? Und wenn sie das Wissen schon hatte, bevor sie in seinen Besitz gelangte, wieso ließ sie sich so lange einsperren und mißbrauchen?



MACKER, MUCKIS, MACHTKAMPF



Eine Fitnessclub-Kulisse für das Erzählspiel „Fiasko“, verfasst von Marius von der Forst zum Thema „Sport“

Willkommen im Fitnessstudio: Während die einen schweißtreibend ihrem Sport nachgehen, hecken andere Tückisches aus. Geht es um Macht, Geld, Anerkennung, Erfolg oder lediglich um mehr Muskelmasse? Probiert es aus. Aber beachtet: Wer fällt, fällt richtig!

BEZIEHUNGEN

1 FAMILIE
⚀ Geschwister
⚁ Eltern & Kind
⚂ Großeltern & Enkel
⚃ Schwiegersohn/-tochter & Schwiegervater/-mutter
⚄ Cousine & Cousin
⚅ Tante/Onkel & Neffe/Nichte

2 FREUNDSCHAFT
⚀ langjährige Fitness-Partner
⚁ Sandkasten-Freunde
⚂ Bekannte aus dem Zumba®-Kurs
⚃ Schulfreunde
⚄ Biker-Freunde
⚅ Hass-Freundschaft

3 KUNDENBEZIEHUNGEN
⚀ Personal Trainer & Kunde
⚁ Ernährungsberater & Kunde
⚂ Prostituierte/Stricher & Kunde
⚃ Physiotherapeut & Patient
⚄ Arzt & Patient
⚅ Pharmareferent & (pot.) Kunde

4 ARBEIT
⚀ Arbeitskollegen
⚁ Ehemalige Arbeitskollegen
⚂ Chef & Angestellter/Mitarbeiter
⚃ Konkurrenten
⚄ Angestellter & Praktikant
⚅ Auftraggeber & (Sub-)Unternehmer

5 VERBRECHEN
⚀ Dealer & Kunde
⚁ Mitglieder einer Straßengang
⚂ Betrüger & Opfer
⚃ Spieler & Buchmacher
⚄ Schmuggler
⚅ Korrupte(r) Beamte(n) oder Kommunalpolitiker

6 LIEBE
⚀ Ehepaar
⚁ Liebespaar
⚂ Ehemalige Affäre
⚃ Ehemalige Beziehung/Ehe
⚄ Geheime(r) Verehrer(in)
⚅ Stalker & Opfer

ANTRIEBE

1 HERAUSKOMMEN
⚀ … aus der Sucht
⚁ … aus der 2-Jahres-Mitgliedschaft im Fitness-Club
⚂ … aus der Ehe/Beziehung
⚃ … aus der Gang
⚄ … aus der Unfruchtbarkeit (z. B. aufgrund Anabolika)
⚅ … aus dem finanziellen Loch

2 HEREINKOMMEN
⚀ … in einen elitären Fitness-Club
⚁ … in die Gang
⚂ … in dein altes Leben
⚃ … in dein Haus / deine Wohnung
⚄ … in den Wunschjob
⚅ … in den Vorstand

3 PERSOENLICHES
⚀ Abnehmen
⚁ Schönheits-OP angehen
⚂ Krankheit beseitigen
⚃ Sich ständig selber toppen
⚄ Unabhängig werden
⚅ Erzfeind beseitigen

4 ERFOLGREICH SEIN
⚀ … mit dem YouTube-Kanal
⚁ … bei der Neujahrs-Fitness-Challenge
⚂ … beim beruflichen Aufstieg
⚃ … in der Liebe
⚄ Viel Geld „gewinnen“
⚅ Viel mehr Follower!

5 TRIEBE
⚀ Jemanden ausspannen
⚁ Schnellerer Muskelaufbau
⚂ Fetisch ausleben
⚃ Jemanden die Fresse polieren (am lieben ständig)
⚄ Stalker loswerden
⚅ Verbotene Liebe

6 GEWINNEN
⚀ … beim (Halb-)Marathon
⚁ … beim Bodybuilder-Wettbewerb
⚂ … beim Wrestling-Contest
⚃ … im Wettbüro
⚄ … beim Boxkampf
⚅ … bei der Gehaltsverhandlung

ORTE

1 HAUPTSTRASSE
⚀ Fitnessstudio „EliteGym“ (modern, hochpreisig)
⚁ Fitnessstudio „Fitness 3000“ (alt/traditionell, mittelpreisig)
⚂ Wettbüro „kings of sports“
⚃ Shisha-Bar „Antalya“
⚄ Café „Italia '82“
⚅ Döner-Imbiss „Lecker Döner“

2 EINKAUFSZENTRUM
⚀ Sonnenstudio „Bianca's“
⚁ Drogerie-Markt
⚂ Friseur „Cut & Go“
⚃ Nagelstudio „Paris Nails“
⚄ Fitness-Bedarf „MuscleStore“
⚅ Elektrofachmarkt

3 IM FITNESSSTUDIO
⚀ Empfangstresen & Chill-out-Ecke
⚁ Freihantel-Bereich
⚂ Cardio-Bereich
⚃ Kraftgeräte-Bereich
⚄ Umkleide & Duschen
⚅ Gruppenkursraum

4 INDUSTRIEGEBIET
⚀ Fitnessstudio „CityFit 4 FUN“ (Kette, niedrigpreisig)
⚁ Fitnessgeräte-Import GmbH
⚂ Lagerhalle mit Sportgeräten
⚃ Burger-Kette „MacDick'n“
⚄ Fahrschule „Fahr mit Frings“
⚅ Großbaustelle

5 IN DUNKLEN GASSEN
⚀ Inoffizielles Fitnessstudio
⚁ Garage (mit Schmugglergut)
⚂ Bordell „Zur Laterne“
⚃ Illegales Wettbüro
⚄ „Doktor“ Mayer (Arzt ohne Lizenz, stellt keine Fragen)
⚅ Swingerclub „Schwarzwaldhof“

6 AUSSERHALB DER STADT
⚀ Tankstelle
⚁ Baumschule Strauß
⚂ Wohnwagen-Park
⚃ Baumarkt
⚄ Campingplatz „Zur alten Mühle“
⚅ Baggersee

GEGENSTAENDE

1 INFORMATION
⚀ Zulassungsbescheid zum Wettkampf
⚁ Dopingtest
⚂ Polizeiliches Führungszeugnis
⚃ Handy-Aufnahme (heimlich gefilmt)
⚄ Nacktfoto
⚅ Wichtiger Vertrag

2 IM FITNESSSTUDIO
⚀ Hantel
⚁ Crosstrainer
⚂ mobiler CD-Player
⚃ Medizinball
⚄ Ruderbank
⚅ Boxsack

3 LEBENSMITTEL
⚀ Eiweiß-Shake
⚁ Energieriegel
⚂ Durian-Stinkfrucht
⚃ 12 Kartons Hühnereier (Proteine!)
⚄ Tüte Pommes rot/weiß
⚅ Glaubersalz (abführend!)

4 PERSOENLICHES
⚀ Selfie-Stick
⚁ Rolex (original!)
⚂ Organspende-Ausweis
⚃ Tütchen Koks
⚄ Spind-Schlüssel
⚅ Spritze(n) mit Anabolika

5 WAFFE
⚀ Knarre (im Whey-Protein-Fass versteckt)
⚁ Rasierklinge
⚂ Schlagring
⚃ Verteidigungs-Spray
⚄ Sportbogen
⚅ Rattengift

6 FAHRZEUG
⚀ Quad
⚁ Harley
⚂ Porsche
⚃ Holland-Rad
⚄ E-Scooter
⚅ Skateboard

Autor der Fiasko-Kulisse: © Marius von der Forst, Köln im Dezember 2019

Das Copyright von Fiasko / Fiasco liegt bei Jason Morningstar, Bully Pulpit Games und Pro Indie. Verwendet wurden die Schriften „Hitchcock“ (created by Matt Terich, based on the work of Saul Bass) und „Art's Polyhedral Dice D6 Font with Pips“ (© 2008 & 2009 Arthur Braune / Skullduggery Press. All Rights Reserved.).

Lumberjack Challenge
Ein Szenario für Deadlands Classic
von Nick Dysen

Was bisher geschah:

Der große Eisenbahnkrieg wird immer noch mit voller Härte geführt, und zahlreiche Gesellschaften kämpfen darum, als erste die Great Maze zu erreichen. Vor allem für die Union Blue sieht es derzeit nicht gut aus: Feindliche Eisenbahngangs zerstörten erfolgreich Gleise, Züge und Nachschubdepots. Besonders Bauholz für Brücken und Schwellen wird knapp. Zusätzlich steht der Winter vor der Tür, so dass der Präsident der Union Blue, *Joshua Chamberlain*, einen verwegenen Plan ausheckt. Das benötigte Holz soll heimlich in Yankton, South Dakota, erworben und dann die 350 Meilen über den Missouri River bis zu den Sägewerken in Watson geflößt werden. Hier hat die Union Blue eines ihrer Hauptdepots, überquert an dieser Stelle den Missouri River und kann so das bearbeitete Holz per Eisenbahn nach Westen schaffen.

Der Auftrag:

Das Aufgebot wird von der Chamberlain angeworben, den Unterhändler *Dwight Forbes* sicher nach Yankton zu eskortieren und dort möglichst unauffällig das benötigte Bauholz zu erwerben. Danach soll die Posse das Holz mit Forbes und einigen angeworbenen Hilfskräften nach Watson flößen. Da der Fluss zuzufrieren droht, muss das Holz noch vor dem Winter die Stadt erreichen.

Yankton, das Holzfällerlager:

Die Siedlung Yankton besteht aus etwa 300 Seelen, die vor



allem von der Holzwirtschaft leben. Das Städtchen ist ein rauer Ort voller harter, unnachgiebiger und gewaltbereiter Bewohner. Es gibt keinen Sheriff, und so gilt das Gesetz des Stärkeren. Der Stärkste in Yankton ist *Ian Murdock*, ein hinterhältiger Bastard, dem fast alles in diesem kleinen Ort am Rande der Zivilisation gehört. Murdock kann das Holz beschaffen, wird aber aufgrund der „Nachfrage" den Preis exorbitant hoch ansetzen. Da er allerdings auch ein Spieler ist, macht er dem Aufgebot einen Vorschlag: In Kürze finden die alljährlichen Holzfäller-Wettkämpfe statt. Gewinnt das Aufgebot den Wettkampf, bekommen sie das Holz zum halben Preis. Gewinnt einer von Murdocks Männern, zahlen sie den überteuerten Preis und erhalten nur die Hälfte des vereinbarten Holzes.

Der Holzfäller-Wettkampf:

Das Aufgebot muss in folgenden Disziplinen antreten und mehr als die Hälfte für sich entscheiden:

1. Axtwerfen: Es gilt, mehrere Zielscheiben in 10, 15 und 25 Meter zu treffen.
2. Balancieren: Die Teilnehmer müssen auf im Wasser schwimmenden Baumstämmen balancieren. Sieger ist derjenige, der am schnellsten und trocken auf die andere Flussseite kommt.
3. Sägen: Ein ca. 50 cm durchmessender Baumstamm muss in zwei Hälften gesägt werden. Der Schnellste gewinnt.
4. Wetttrinken: Die Teilnehmer müssen einen halben Liter Hochprozentiges hinunterkippen. Es gewinnt derjenige, der am schnellsten trinkt und noch geradeaus laufen kann.
5. Klettern: An der Spitze eines astlosen, 30 m hohen Baums hängt eine Glocke, die geläutet werden muss. Sieger ist, wer am schnellsten die Glocke läutet und wieder auf dem Boden steht.



6. Baumfällen: Es muss ein Baum mit ca. 60 cm Umfang gefällt werden. Der Schnellste gewinnt den Wettbewerb.

Gefahren während der Flussreise:

Egal wie der Wettkampf ausgegangen ist, das Aufgebot muss das Holz schleunigst nach Watson schaffen. Helfer anzuheuern stellt kein Problem dar, aber vor ihnen liegen 350 Meilen unberechenbarer Fluss. Neben Stromschnellen, Strudeln und Untiefen hat es die Posse auch mit Stürmen, Schneeregen und möglicherweise gar Eisschollen zu tun. Erfrierungen sind ebenso eine Gefahr wie die Sioux-Indianer oder wilde Tiere (Wölfe, Bären etc.).

Der Saboteur:

Chamberlain konnte nicht alle Eisenbahngesellschaften austricksen. Dr. Hellstromme erfuhr von seinem Manöver und schickte dem Aufgebot einen seiner Männer hinterher. Dieser lässt sich in Yankton anheuern und versucht nun, die Rückreise zu sabotieren.

Murdocks Männer:

Murdock will das Aufgebot nicht friedlich ziehen lassen. Entweder will er sich aufgrund des verlorenen Wettkampfs rächen oder sieht das Aufgebot als leichte Opfer, die keiner vermissen wird. So oder so, seine Männer sollen mit der Posse kurzen Prozess machen.

Geflügelte Wendigos (siehe Die Schnellen und die Toten S. 113):

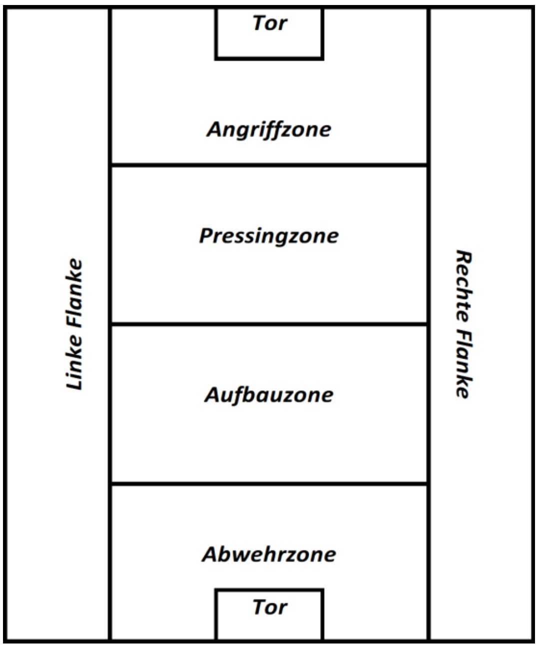
Aufgrund der fallenden Temperaturen zieht ein Schwarm geflügelter Wendigos Richtung Süden und sieht das Aufgebot als leichte Beute. Diese Kreaturen schießen vom Himmel herab, packen ihre Opfer und steigen wieder hinauf in die eisige Luft. Sie steigen so schnell auf, dass ihre Opfer durch die Reibungshitze in Flammen aufgehen.

Bildquelle: pixabay.de unter Creative Commons CC0

MANNSCHAFTSSPORT FUER FATE

Egal ob Imman bei DSA, Amphoren-Jagd bei Splittermond im Mertalischen Städtebund oder Tanak bei Ultima Ratio: Mannschaftssportarten sind Teil vieler Rollenspielwelten, die Spielercharaktere oftmals Fans der einen oder anderen Mannschaft („Vorwärts, Havena-Bullen!“). Sei es, dass man als Mini-Game das jeweilige Spiel der SL-Willkür entziehen will, sei es, dass die Spielercharaktere selbst als (Teil einer) Mannschaft antreten. Man kann vor der Situation stehen, das Spiel am Spieltisch umzusetzen. Für Fate Core könnte man dies als Konflikt darstellen, um dem Ereignis den nötigen Raum im Spielgeschehen einzuräumen.

Zonen:
Ein Kampfplatz benötigt Zonen, über die sich die Charaktere bewegen, um das Runde ins Eckige zu bringen. Der Kampfplatz wird in zwei **Tor**-Zonen, der eigenen **Abwehrzone**, der **Aufbauzone**, der **Pressingzone** und der **Angriffszone** unterteilt. Am Rand verlaufen als Abkürzung zwei **Flanken**, die einen Charakter mit einer Bewegung über zwei Zonen (*Athletik*-Probe) direkt von der Abwehr- in nur einem Austausch in die Angriffszone bringen können, aber weniger Spielraum zum Ausweichen in andere Zonen bieten und von jeder anderen inneren Zone erreicht werden können.



Aktionen und Fertigkeiten:
Athletik wird v.a. wichtig, um sich über das Feld zu bewegen (). Ein gegnerischer Charakter kann – je nach Sportart – mit *Athletik*, *Kraft* oder gar *Kämpfen* daran gehindert werden (). Der Schuss ins Tor sollte mit einer Probe auf *Schießen* () erfolgen, schon allein, um *Athletik* nicht alle Proben aufzubürden. Der Torhüter sollte den Schuss reaktionsschnell mit *Wahrnehmung* halten ().
Trainer oder Mannschaftskapitän könnten mit *Charisma* das Team anspornen () und ihm **Mehr Kampfmoralgeist** einflößen, oder mit *Wahrnehmung* eine **Schwäche in der Abwehr des Gegners** erkennen und einen **Überraschenden Taktikwechsel** () herbeiführen. **Links antäuschen, rechts schießen** wäre eine Möglichkeit, die Fertigkeit *Täuschung* einzusetzen ().
Je nach Sportart sind sicherlich auch herkömmliche Angriffe () mit *Kämpfen* denkbar. Natürlich könnte das auch als Foul gewertet werden, weswegen man mit *Heimlichkeit* der *Wahrnehmung* des Schiedsrichters entgehen sollte (). Gelingt dies nicht, wird der Charakter ganz oder für begrenzte Zeit aus dem Spiel genommen (). Ebenso könnte man mit *Täuschung* gegen die *Empathie* des Schiedsrichters () einen Gegner vom Spielfeld verbannen ().

Konfliktende:
Entweder wird die Spielzeit und damit die Menge der Austausche begrenzt – je nachdem, wieviel Zeit das Spiel in Anspruch nehmen soll, zwischen zehn und 50 Austausche – oder man übernimmt vom Wettstreit-Mechanismus die Regel, dass die Seite gewinnt, die zuerst eine Menge an Toren geschossen hat. Um das Spiel zu beschleunigen, könnte man für einen Vollen Erfolg beim Torschuss wie bei einem Wettstreit zwei Erfolge anrechnen. Die erste der beiden Methoden würde das Spiel eher ausdehnen, letztere Methode auf das Wesentliche reduzieren und beschleunigen.

© Oliver Kersting 2019

Vanruk’s Sturm

Es ist kaum vier Tage her, dass es den ersten Frost gab, aber die Vorbereitungen laufen bereits auf Hochtouren. Noch drei Tage haben wir Zeit um uns für die Festlichkeiten bereit zu machen.
Heute weiß niemand mehr, warum wir eigentlich feiern, oder warum wir am siebten Tag nach dem ersten Frost alle Gefangenen des Landes nach Vanruk bringen um sie dort ins Eismeer zu schicken, aber es ist auch nicht wichtig. Wichtig ist, dass wir alles vorbereiten, und dass die Gefangenen fit für ihre Aufgabe sind.
Der oberste Berater des Königs ist vor zwei Tagen eingebrochen und hat verkündet, dass die ersten Transporte noch an diesem Tage eintreffen sollten, und er hatte Recht behalten. Mittlerweile sind mehr als fünfhundert Gefangene eingetroffen, die die vermutlich letzten Tage ihres Lebens so gut genießen wie es eben geht, wenn man weiß, dass man schon bald in das eisige Wasser steigen muss. Immerhin können sie sich ordentlich besaufen und vollfressen. Der Chef meinte, das wäre, damit sie ein bisschen Fett ansetzen können, wie die Robben die sonst auch im Eismeer leben.
Ich weiß nicht, ob es stimmt, aber es ist mir auch egal. Ich habe schon vor Jahren aufgehört mich zu fragen, warum wir das alles machen, aber es gab bestimmt einen guten Grund dafür.
Gedanken eines Arbeiters in Vanruk

Das große Fest, genannt Vanruk‘s Sturm, wird seit nunmehr einhundert siebenundvierzig Jahren gefeiert, doch heute weiß niemand mehr warum das Ganze veranstaltet wird. Doch früher gab es einen guten Grund, und den gibt es auch heute noch.
Vor eben so vielen Jahren, entsandte der Gott des Nordens, der heute nur noch in Schauermärchen erwähnt wird, einen Booten, der dem König des Landes am Meer eine einfache Aufgabe übermittelte.
„Sieben Tage nach dem ersten Frost, wird ein Tor in mein Reich erscheinen, und ihr sollt mir einen schicken, damit ich ihn zum Sklaven machen kann auf ewig. Dafür seid ihr frei von der Kälte und euer Land soll blühen und gedeihen.
Als der König diese Botschaft erhielt, war er verwundert, denn noch nie hatte sich der Gott ihnen gezeigt, und nun wollte er ein Tor in sein reich öffnen. In diesem Jahr, suchte der König seine tapfersten Ritter, in der Hoffnung, sie könnten den schrecklichen Gott töten, und sie durchschritten das Tor und waren nie mehr gesehen.
Das folgende Jahr war gut, doch ohne seine Ritter war das Land wehrlos und so verloren sie viel Land. Als der Gott im nächsten Jahr einen weiteren Boten schickte, und erkläre, dass er sehr dankbar für die vielen Sklaven war und von nun an mehr Sklaven forderte, war der König sehr entsetzt, denn er konnte nicht mehr seiner Bürger opfern.
Doch ein schlauer Berater kam auf die Idee, man könne die Gefangenen, die auf die Hinrichtung warteten schicken. Als der Gott die Sklaven des Jahres erblickte, merkte er, was der König geplant hatte und so änderte er für die kommenden Jahre das Tor. Wo das Tor einst in der Hauptstadt auftauchte, taucht es heute im Eismeer auf, sodass nur die stärksten und ausdauerndsten es erreichten und er nicht all jene in sein Reich aufnehmen mussten, die schwach und nutzlos waren.
Und so gelingt es auch heute noch denen, die stark sind, in das Reich des eisigen Gottes zu gelangen und dort in seine Dienste zu treten.

Spielzüge:

Wenn du in das eisige Meer gehst, um beim Wettkampf um die Plätze im Reich des eisigen Gottes teilzunehmen, würfle + KO:

- Bei einer 7-9 erhältst du einen Fortschritt und kannst im Austausch gegen zwei TP einen weiteren Fortschritt erhalten
- bei einer 10+ erhältst du drei Fortschritt

gib sechs Fortschritt aus um dein Ziel zu erreichen, sei es das erreichen des Tors zum Reich des eisigen Gottes, oder das ankommen am sicheren Land, außerhalb der Reichweite der Wachen von Vanruk. Wenn du noch nicht genug Fortschritt hast um dein Ziel zu erreichen, kannst du entweder ans Ufer schwimmen und dich den Wachen stellen, oder es weiter versuchen und noch einmal würfeln.

Eine Geschichte mit Spielzügen für Dungeon World von Robin Hormel

Unter der Flagge Karutschow's – Ein Szenario für Quill

von Simon Strietholt, inspiriert durch Spiele wie Papers Please, Kreml und den Film Death of Stalin

Profil: Du bist erfolgreicher Zehnkämpfer und trainierst solange du denken kannst für die olympischen Spiele. Dein Traum! In den letzten Monaten wurde die sozialistische Republik Karutschow allerdings von einem Dopingskandal erschüttert. Auch du wirst mit haltlosen Unterstellungen konfrontiert. Es wird sogar über einen kompletten Ausschluss Karutschow's nachgedacht. Daher wendest du dich in diesem Brief an William Spielmann, einen Funktionär im internationalen Dopingausschuss um Ihn von deiner und Karutschow's Unschuld zu überzeugen. Du willst deinen Traum nicht kurz vor dem Ziel platzen sehen.

Verteile jeweils 1 x gut, mittelmäßig und schlecht auf die drei Attribute:

Schreibkunst, Sprache und Herz, wähle eine Fertigkeit aus dem Grundregelwerk.

Schreibregeln: Wähle eine Option:

Du verwendest den Briefkopf der karutschowschen Olympioniken, dies wirkt offiziell und verhilft dir zu einem zusätzlichen Würfel Schreibkunst.

oder

Du kennst die mit dem Leistungssport einfach aus. Daher darfst du jede 1 die du bei einem Sprachwurf würfelst sofort ein zweites Mal würfeln darfst. Diese Ergebnis musst du dann allerdings akzeptieren.

Tintenfass:

1. Genosse / Sehr geehrter Herr
2. Unterstellungen / Vorwürfen
3. schockiert / überrascht
4. imperialistisch / international
5. Probe / Blutprobe
6. Ergebnissen / Resultaten
7. Spekulationen / Schlussfolgerungen
8. Auswirkungen / Folgen
9. Mitstreitern / Olympioniken
10. Gegner / Mitstreiter
11. Mit sozialistischem Gruß / Hochachtungsvoll

Punkte:

Weniger als 5: Eine völlige Katastrophe. Dein Brief wirft weitere Fragen auf und ruiniert deine Karriere endgültig.

5-7: Zwar kannst du Karutschow's Unschuld nicht beweisen doch man lässt dich als nationslosen Athleten antreten.

8-10: Karutschow tritt bei den Spielen an und du kannst zeigen was in Dir steckt. Zwar bleibt ein fader Beigeschmack haften, deiner Teilnahme an den Spielen schadet dieser aber nicht.

11+: Ein voller Erfolg! Nicht nur trittst du an, deine offenen Worte und deine leidenschaftliche Verteidigung Karutschow's sorgen dafür, dass die Anschuldigungen gegen dein Land zurückgenommen werden. Einem triumphalen Auftritt deiner sportlichen Mitstreiter steht nichts mehr im Wege.

Kanonenballspielerin

Kanonenball ist (oder war) der beliebteste Sport im Imperium. Die Stars der Mannschaften verdienen Unmengen an Goldmünzen. Nachdem das Imperium zusammengebrochen ist, ist die alte Liga nur noch ein Schatten ihrer selbst. Immer wieder verschwinden ganze Mannschaften auf dem Weg zu den Spielorten und auch der Geldfluss scheint langsam zu versiegen.

Ausbildung der Kanonenballspielerin

1W6	Ausbildung
1	Du wurdest als Kind an eine Kanonenballmanschaft verkauft und hast dich dort nach oben gearbeitet, nun konntest du dir deine Freiheit erspielen
2	Du warst der größte Fan deiner örtlichen Mannschaft, nun darfst du endlich bei den großen Jungs mitspielen.
3	Du wurdest eher zufällig entdeckt. Eigentlich interessiert dich der Sport nicht, aber die Groupies die hinter dem jungen Starspieler her sind… das hat schon was.
4	Irgendwie bist du hier rein geraten. Zuerst hattest du nur Schulden und plötzlich musst dich mir Orks um einen Kanonenball prügeln.
5	Du mochtest es schon immer anderen Schmerzen zuzufügen, nun wirst du sogar dafür gefeiert und gut bezahlt. Nicht schlecht.
6	Deine Eltern waren entsetzt, dass du statt Jura zu studieren lieber auf Bälle einschlägst.

Kanonenballspielerin der 1. Stufe

Attribute Erhöhe Gewandheit und Stärke jeweils um 1
Eigenschaften Lebenspunkte +5
Sprachen und Berufe Du kannst entweder eine zusätzliche Sprache sprechen oder erlernst einen allgemeinen Beruf
Ausrüstung Einen Kanonenballschläger (Keule) und eine Kanonenballrüstung (gehärtetes Leder) **Brutale Erholung** Wenn du einen kritischen Treffer landest, kannst du, als freie Aktion, Schaden in Höhe deiner Heilungsrate heilen. Sobald du dieses Talent eingesetzt hast, kannst du es erst wieder nach einer vollständigen Rast erneut verwenden.
Ich bin ein Star… Du kannst Proben um andere zu überzeugen oder abzulenken mit einem Vorteilswürfel machen.

Kanonenballspielerin der 2. Stufe

Eigenschaften Lebenspunkte +5
Schlagmann Wenn du eine Keule oder ähnliche Waffen nutzt verursachst du 1W6 zusätzlichen Schaden. **Experte mit dem Schläger** Wenn du eine Keule oder ähnliche Waffen ,für deine Angriffe, nutzt, erzielst du schon ab einer natürlichen 18 einen kritischen Treffer

Gesellen-Kanonenballspielerin der 5. Stufe

Eigenschaften Lebenspunkte +4, Bewegunsrate +2
Knock ihn aus Wenn das Gesamtergebnis deines Angriffs 20 oder höher ist und du den Zielwert um mindestens 5 übertriffst, wird das Ziel bis zum Ende der nächsten Runde betäubt.
Tanz wie ein Schmetterling Du kannst dich mit deiner Bewegungsrate bewegen ohne Gelegenheitsangriffe auszulösen.Sobald du dieses Talent eingesetzt hast, kannst du es erst wieder nach einer vollständigen Rast erneut verwenden.

Meister-Kanonenballspielerin der 8. Stufe

Eigenschaften Lebenspunkte +6
Brutale Erholung Du kannst brutale Erholung zweimal zwischen zwei Rasten nutzen.

EMPTY ROOM STUDIOS
PUBLISHING

Licensing Agreement (for Stock images)

A. Definitions:

"Illustrator" refers to credited artist. "Client" and/or "Licensee" refers to the licensing party, its representatives, successors, assigns, agents and affiliates. "Work", "Illustration", "Artwork" and "Image" refer to any artwork created or licensed by the Illustrator in fulfillment of this Agreement.

B. Purpose:

This is a legal agreement between the Client and the Illustrator. By publishing any illustration licensed from the Illustrator, the Client agrees to be bound by the terms of this agreement. If you do not agree to all terms of this agreement, do not license any images.
If the licensee is entering into this agreement on behalf of an employer, the license granted and all terms of this agreement apply to the employer and to the licensee as a representative of the employer.

C. Reservation of Rights:

All artwork and images, including sketches, created by the Illustrator are copyrighted and remain the property of the Illustrator. Grant of reproduction rights is conditioned upon Client's acceptance of each term set forth in this Agreement . All rights not expressly granted to Client in writing remain the exclusive property of the Illustrator, including , but not limited to, all rights in derivative images, sketches, comps or other preliminary materials. Any use additional to that expressly granted above requires written permission and payment of a separate fee. Under all circumstances, regardless of rights granted, Illustrator reserves the right to use any illustration for self-promotion purposes and for use in for-sale editions of prints.

D. Grant of Rights:

Unless stated otherwise in writing, Illustrator grants to Client a nonexclusive right to use the Illustration for purposes as specifically agreed to in writing, including using small sections of the illustration as "spot" or "iconic" art in the publication or any other publication or electronic media; using all or part of the art as a background for other pages, text boxes, sidebars or parts of pages; using all or part of the artwork in any other media including print publication, internet publication or multimedia production.
Such rights are non-sublicensable, non-transferrable and non-assignable.

E. Revisions to Artwork:

Client may correct, adapt, crop or change the finished artwork without the Illustrator's permission.

F. Copyrights:

Client will provide copyright protection by placing proper copyright notice on all uses, either "© name, year of first publication" (which protects the whole and all of its component parts), or "© Artist's name, 20__", within the credits page (which protects the artwork).

G. Credits:

A credit line suitable to the design of the page must be used. Name on credit line shall read: "Artist's Name", Standard Stock Art: Issue(XX) by Empty Room Studios Publishing.

H. Warranty:

The Illustrator warrants and represents that, to the best of his knowledge, all work that is licensed is original and does not knowingly infringe on other copyrights, and does not contain any scandalous, libelous, or unlawful matter. The Illustrator further warrants that he has all necessary rights and authority to enter into and perform this Agreement in accordance with its terms, including, but not limited to, the right and authority to license the use of any Illustration transacted under this Agreement;

I. Liability:

In no event shall Illustrator's combined liability in connection with this transaction exceed the total of the fees and expenses paid by the Client.

J. Governing Law:

This Agreement shall be deemed to be a contract made under the laws of the United States of America and the Commonwealth of South Carolina and for all purposes shall be interpreted in its entirety in accordance with these laws.

K. Miscellaneous:

This Agreement shall be binding upon the parties, their heirs, successors, assigns, and personal representatives. Its terms can be modified only by an instrument in writing signed by both parties.

Soviet Punk

St. Petersburg - Der Bunker Zar Gennadij hält Hof

Edel-Club des selbsternannten Zaren

Gennadij Markow, der Sohn eines Oligarchen und Boss einer weltweit operierenden russischen Mafiafamilie, kontrolliert ganz St. Petersburg. Einen ehemaligen, unterirdischen Atombunker außerhalb der Stadt hat er in einen exklusiven Nachtclub umgebaut. Neben Sportlern und Ex-Militärs aus seinem Bekanntenkreis zählen die russische High Society und ein paar Europäer zu

St. Petersburg, vor 2 Stunden, von Boris Michailow

den Clubbesuchern. Die meisten Gäste sind erblondet, zeigen ihre sonnengebräunte Haut und protzen mit Prunk. Außerdem arbeiten einige Edelhuren für den Zaren hier. Berüchtigt ist der Bunker für seine (Drogen geschwängerten) schneeweißen Nächte und seine Kämpfe.

Sicherheit
Mit automatischen Waffen bewaffneten Wachen, Kameras und Sensoren gewährleisten die Sicherheit. Der Bunker hat keinen Zugang zur Matrix.

Eingang
Durch einen mit Sensoren und Scannern ausgestatteten Tunnel gelangt man durch eine Schleuse in den Eingangsbereich mit der Garderobe. Hier müssen alle Waffen abgegeben werden. Der Notausgang ist auf der anderen Seite des Bunkers eine Röhre mit Eisensteigen.

Trinken und Essen
An den Bars werden exquisite Getränke wie Wodka und Champagner flaschenweise verkauft. Kleine Häppchen mit Kaviar können auch geordert werden. Die Preise insgesamt sind der gehobenen Qualität angemessen.

Tanzfläche mit mehreren Separees
Beim Umbau hat sich der Zar großzügig gezeigt. An den Wänden hängen Gemälde, die aus der Eremitage stammen könnten. Das Mobiliar ist ein bunter Stilmix aus teuren Möbelstücken älterer Epochen, nebst Plüschsofas, und Chrom-Leder-Möbel. Im Boden und in den Wänden sind doppelköpfige Adler mit den Zareninsignien eingelassen. Neben dem DJ, der meistens russische Musik aller Stilrichtungen spielt, ist eine große Karaoke-Anlage.

Schwimmbad
Im Schwimmbad werden nicht nur Poolparties gefeiert. Im leeren Becken, auch "Grube" genannt, finden blutige Kämpfe statt. Die Besonderheit sind Kämpfe gegen vercyberte Tiere. Vercyberte Versionen eines Bären, eines Wolfes und eines weißen sibirischen Tigers waren schon mehrfach in der "Grube".

Untergeschoss
Das Untergeschoss ist besonders gesichert und nicht für Gäste zugänglich. Die Stromversorgung, die Überwachungszentrale, eine vollständige Ripperdoc-Klinik und die Privaträume des Zarenpaares sind hier untergebracht.

Persönlichkeiten
Gennadij "Zar Gennadij" Markow, 54, knallharter Businessmann in mehreren Branchen und ehrenwerter Gangster zugleich. Er hält sich körperlich fit und ist seit Jahren nicht mehr gealtert. Klon? Cyborg?

Irina "Zarin Irina" Markowa, 27, Ex-Prostituierte, berechnende und eiskalte Ehefrau, die inzwischen das Geschäft besser als ihr Mann zu führen weiß.

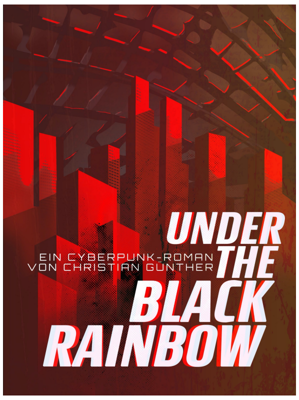
Andrej "Der Gigant" Dimitrow, 25, aktueller Champion der "Grube". Er ist ein sehr schneller und intelligenter Kämpfer, der beim Zaren etwas unbeliebt ist, da der Zar mehr auf Stärke steht.

Olga und Sweta Fjodorowa, 26, Zwillinge, Garderobieren am Eingang. Sie entscheiden im Zweifelsfall nach Rückfrage, ob trotz Scanneralarm Waffen mit in den Club genommen werden dürfen. Sie sind nur untereinander und dem Zaren und der Zarin gegenüber loyal.

© Screamsheet Template: R. Talsorian Games, Inc.   © Text und Soviet Punk Bild: yennico@hotmail.de

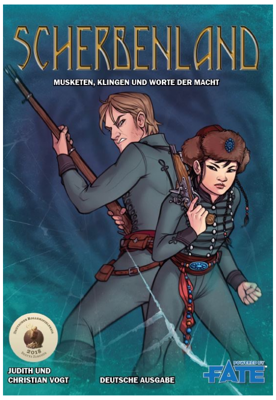
Sponsoren

WINTER OPC
ONE PAGE CONTEST
2019



MANTIKORE VERLAG

MANNIFEST GAMES



NEW HONG KONG STORY
Ein Cinematic Action Rollenspiel

LIETZ GAME RPG

ERDENSTERN
MUSIK FÜR DAS ABENTEUER IM KOPF

GAMERBOARD
Das Gamemaster Tool

Zauberfeder

Sphärenmeisters Spiele

Rollenspiele, Partyspiele, Gesellschaftsspiele, Miniaturen, Tabletops, Würfel uvm.

TRUANT SPIELE

VERLAG TORSTEN LOW

PROINDIE

rudy GAMES

Redaktion Phantastik

www.system-matters.de



Pegasus Spiele